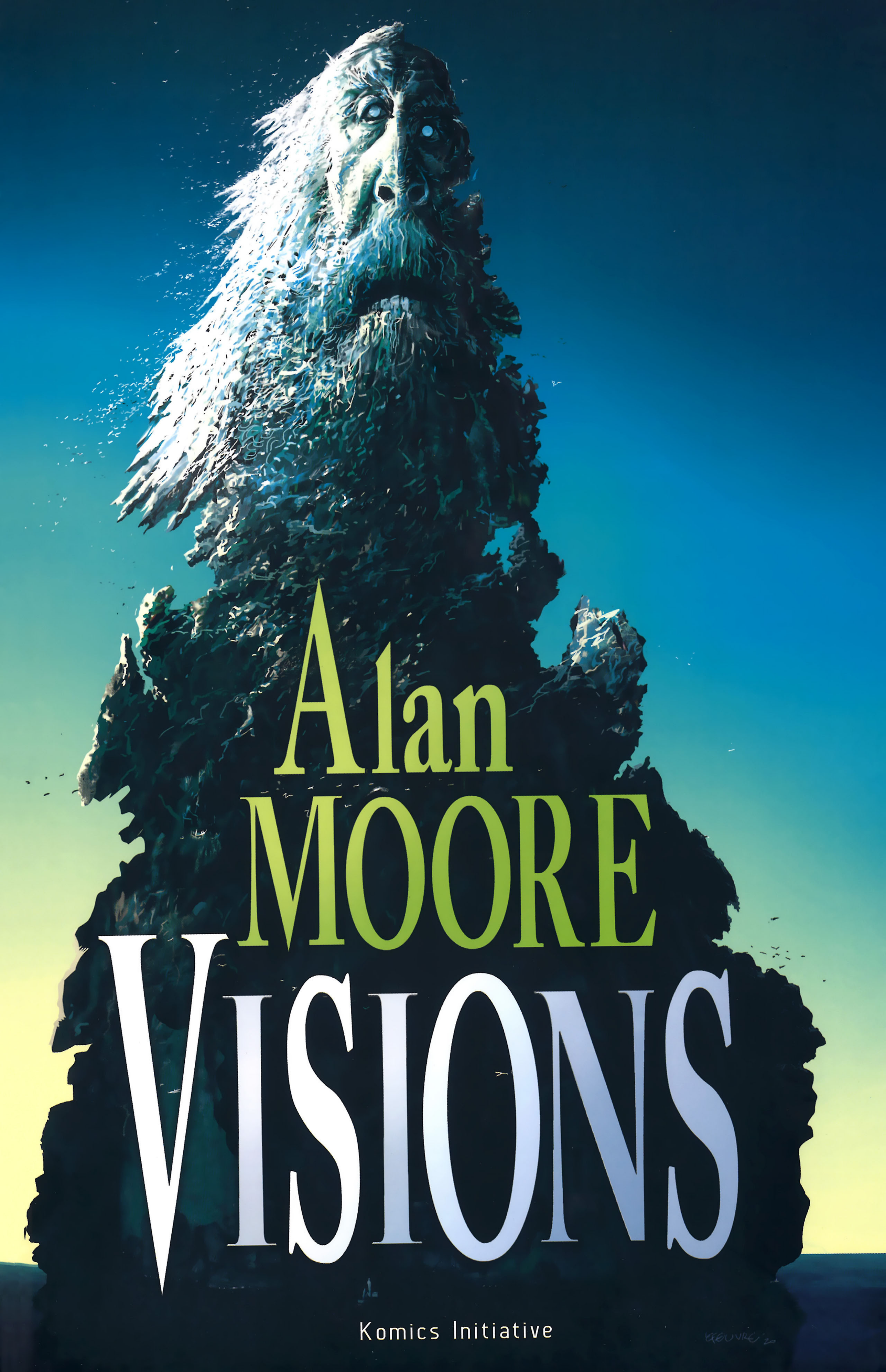

Alan
MOORE
VISIONS
Komics Initiative

Alan MOORE VISIONS

VISIONS
Un ouvrage supervisé par **Mickaël Géreaume**

Scénario, essai et génie : **Alan Moore**
Adaptation séquentielle : **Antony Johnston**
Dessin : **Juan José Ryp, Felipe Massafera, Jacen Burrows**
Couleur : **Nimbus, Juan Rodriguez**

***Staff* KOMICS INITIATIVE**
Mickaël Géreaume : publisher, rédacteur, maquettiste, traducteur
Alain Delaplace : traducteur
Laurent Lefeuvre : illustrations diverses et couvertures

Équipe complémentaire :
- rédaction : Jean-Marc Lainé, Alex Nikolavitch.
- traduction : Jean-Marc Lainé, Alex Nikolavitch, Benjamin Viette.
- relecture : Yannick Desroches, Antoine Helbert, Benjamin Viette.

Remerciements spéciaux à Augustin Trapenard, Morgane Le Tac, Jérôme Dayre, Juan José Ryp, Antony Johnston, Ken Meyer Jr, William Christensen, Tony Bennett, Josselin Billard, Ferran Delgado et bien évidemment Alan Moore.

VISIONS
© 2021 Komics Initiative pour la présente édition.
www.komics-initiative.com / *komics.initiative@gmail.com*
18 rue Marguerite Yourcenar, 37390 Notre Dame d'Oé, France

Pour la version originale des titres *Another Suburban Romance, Writing for Comics* et *Light of Thy Countenance* : © Alan Moore & Avatar Press / Translation rights arranged through Avatar Press, 515 North Century Blvd, Rantoul, Illinois 61866 U.S.A.

Dépôt légal : janvier 2021
ISBN : 978-2-491374-14-3
ISSN : 2724-8453
Imprimé en France par la SEPEC - 01960 Péronnas - 18442200821

Le magicien des mots

Les souvenirs sont des marqueurs de notre vie, des drames qui la jonchent ou des bonheurs qui l'illuminent. Lorsque l'on se plonge dans un livre estampillé du nom d'**Alan Moore**, immédiatement, des images, des personnages ou même un univers tout entier reviennent en tête. Cette expérience inédite, rare, entre fascination et excitation, est l'apanage de bien peu d'auteurs.

De ses premiers récits publiés chez 2000AD, jusqu'à son ultime volet de La *Ligue des Gentlemen Extraordinaires*, Moore aime les mots, jouer avec eux, leur insufflant un aspect quasi magique. Longtemps considérée comme un divertissement pour enfants, il a fait passer la Bande Dessinée dans une nouvelle dimension (avec quelques autres également comme Howard Chaykin ou Frank Miller), celle des adultes. La qualité de ses récits lui a permis d'élever le médium et de lui amener une reconnaissance bien plus large que son audience supposée.

Visions présente trois récits, réunis pour la première fois au monde dans un seul album. Les titres explorent des facettes différentes de l'écriture du Britannique, dévoilent de nombreux sujets de réflexion et sont d'une redoutable modernité. Quelques clés de compréhension sur l'auteur et ses œuvres ont été disséminées tout au long des pages qui suivent. Libre à vous de les débusquer...

Mickaël Géreaume

KOMICS INITIATIVE remercie :

les LIBRAIRES

Librairix (*Bourges*) / **La Zone du Dehors** (*Bordeaux*) / **Librairie Totem** (*Schiltigheim*)
Bulles de Salon (*Levallois-Perret*) / **La Licorne** (*Valence*) / **Bédébile** (*La Louvière*)

les MÉCÈNES

Jonathan **Bachi**, Mohamed **Bakhti**, **S**téphane **Leber**, Luc **Marion**, Pascal **Coqueron**, Christophe **Delaroque**, Thomas **Fovet**, Aude **Gauthier-Moreau**, Augustin **Jadot**, Gérard **Laurent**,Willy **Lelu**, Eliott **Nyers**, Eric **Peters**, Pierre-Denis **Sens** et Cédric **Vaillant**.

Sommaire

11
ANOTHER SUBURBAN ROMANCE
par Alan Moore, Antony Johnston & Juan José Ryp

79
JUAN JOSÉ RYP
- entretien -

84
SKETCHBOOK
par Juan José Ryp

96
PAROLE AU TRADUCTEUR
- Alain Delaplace -

98
VARIATION
par Ken Meyer Jr

105
WRITING FOR COMICS
par Alan Moore & Jacen Burrows

148
PAROLE AU TRADUCTEUR
- Alex Nikolavitch -

155
LIGHT OF THY COUNTENANCE
par Alan Moore, Antony Johnston & Felipe Massafera

209
ANTONY JOHNSTON
- entretien -

214
PAROLE AU TRADUCTEUR
- Jean-Marc Lainé -

221
SELON MOORE
par Alan Moore, Augustin Trapenard & Mickaël Géreaume

226
BIBLIOGRAPHIE

228
REMERCIEMENTS

TEXTES ADDITIONNELS
Mickaël Géreaume

Northampton

Tout commence là-bas, le 18 novembre 1953.

Cette petite ville au nord de Londres est l'endroit où est né **Alan Moore**. Aveugle de l'œil gauche, avec une chevelure lorgnant vers le roux, le jeune garçon grandit au sein de la classe ouvrière dans un des quartiers les plus pauvres de Northampton. À cette époque, ses parents effectuent de longues et intenses journées de travail à l'usine. Pour eux, les rares distractions se limitent à des sorties aux pubs ou des passages à l'église anglicane St Peter. C'est sa grand-mère **Clara**, très croyante, qui s'occupe de son éducation. Elle lui inculque le respect de l'autorité et lui transmet les multiples coutumes et autres croyances séculaires. **Ernest**, son père, aime la lecture. Il communique à son fils ce goût pour les livres et dès l'âge de 4 ans, le petit Alan décrypte des phrases à la construction simple. Au fil des mois, le garçon multiplie les emprunts à la bibliothèque, découvrant que le monde ne se limite pas à Northampton. Parmi les ouvrages qui le marquent, il y a notamment des bandes dessinées...

Au début des années 1960, DC Comics redonne un nouvel élan à ses personnages. Alan se passionne pour les péripéties de **Flash** et de **Green Lantern**. Tout juste âgé de 8 ans, il découvre à son tour l'univers des comics Marvel via le troisième numéro des *Fantastic Four* du duo **Stan Lee - Jack Kirby**. Totalement enthousiaste devant le côté volubile de Stan Lee et l'imaginaire visuel de Jack Kirby, il plonge dans cet univers fait de buildings et de personnages haut en couleurs, loin de la grisaille des rues de Northampton. En 1966, en fouillant un banal présentoir de comics lors des vacances annuelles, il tombe sur *Superduperman*, un titre publié dans la revue *Mad* et dont les auteurs sont **Harvey Kurtzman** et **Wallace Wood**. La lecture de ce récit le marque définitivement. Destiné à un lectorat plus adulte, Kurtzman évoque les aventures de super-héros de façon hilarante en appliquant une logique réaliste à une scène absurde. Côté littérature, il dévore les œuvres de **H.P. Lovecraft**, **Bram Stocker**, **H.G. Wells**, **Ray Bradbury** ou **Michael Moorcock**, avant de se plonger dans les auteurs de la *Beat Generation*.

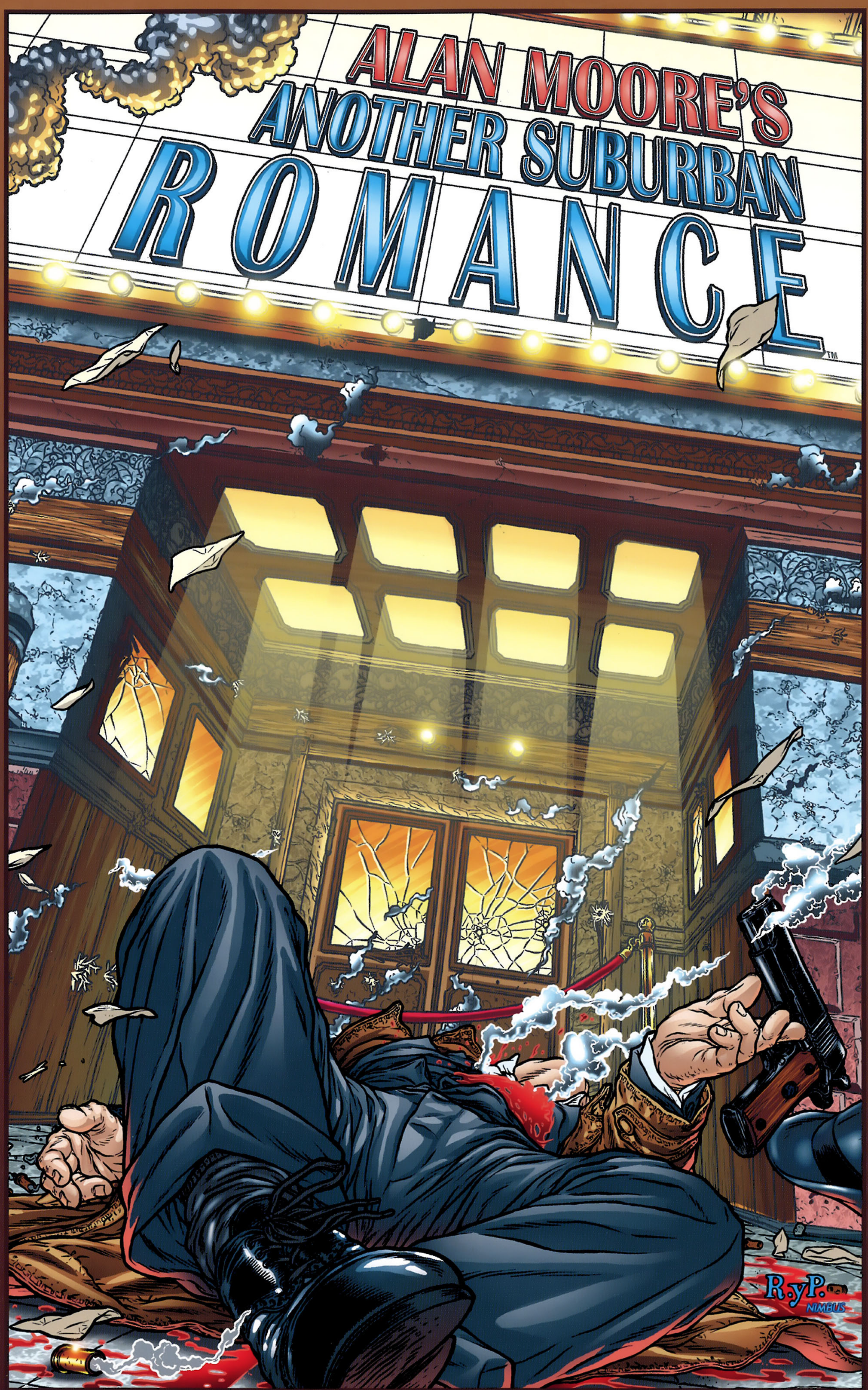
Vers l'âge de 10 ans, il commence à dessiner ses premières bandes dessinées qu'il publie au sein de sa propre maison d'édition : Omega Comics. La renommée de cette dernière ne dépasse pas le cadre de ses proches. Obtenant de très bons résultats scolaires, il réussit l'examen d'accès au collège. Pour un enfant de la classe ouvrière, c'est le symbole d'une possible ascension sociale. Sur place, la discrimination envers les plus pauvres de la part des enfants de familles de classe moyenne, ainsi que des résultats en pleine chute finissent par l'écarter des bancs de l'école.

Alan est toujours un grand passionné de bandes dessinées. Il n'hésite pas à s'investir dans les événements locaux qui s'y affèrent. C'est ainsi qu'il croise la route de **Steve Moore** en 1969, lors de la deuxième Comicon britannique. Il découvre à la même époque les travaux de dessinateurs comme **Dave Gibbons**, **David Lloyd** ou **Kevin O'Neill**. Tous collaboreront par la suite avec lui.

Dès 1970, la famille de Moore quitte son quartier, suite à un plan de logement social. Le gouvernement cherche à moderniser la province et à insuffler un nouvel élan avec un développement économique. Northampton est dans la longue liste de ces villes. Les effets sur les habitants sont terribles. Le déracinement déstabilise notamment les grand-mères d'Alan qui décèdent toutes les deux en quelques semaines. La scolarité de l'adolescent se fait toujours plus chaotique. Il finit par être renvoyé de l'école pour une histoire de revente de LSD à des camarades. Avec un dossier scolaire peu reluisant, il part travailler dans un abattoir. Paye de misère et racisme ambiant sont le lot d'un quotidien qu'il endure durant deux mois avant d'être renvoyé pour consommation de cannabis. Alan Moore décrit lui-même sa carrière comme « *un long déclin professionnel dont l'utime étape fut scénariste de comics* » (*The Comics Journal n°138*).

Des mouvements s'organisent un peu partout dans le pays, produisant de la musique, des peintures ou des bandes dessinées. Sa ville souffre d'un manque de moyens et après quelques tâtonnements, un *Arts Lab* se forme. Alan Moore y participe activement. Il dessine les couvertures de plusieurs fanzines. L'une d'elle est refusée car jugée trop inappropriée. Le personnage dessiné par Moore ressort comme trop ambigu pour les autres membres du mouvement. **The Doll** servira d'inspirations pour *V pour Vendetta* et pour *Promethea*. Cette véritable exaltation artistique lui donne l'occasion de tester sa plume. Parmi les défis qu'il se lance, il y a l'écriture d'une pièce intitulée *Old Gangsters Never Die.* •

Another Suburban Romance


ALAN MOORE'S
ANOTHER SUBURBAN
ROMANCE
R.yP.
NIMBUS

Histoire et scénario : **Alan Moore**

Adaptation séquentielle : **Antony Johnston**

Dessin : **Juan José Ryp**

Couleur : **Juan Rodriguez**

Traduction : **Jean-Marc Lainé & Alain Delaplace**

Publication U.S.A. : **2003**

Ambition

L'écriture se manifeste chez **Alan Moore** par une folle envie de s'essayer à des registres très différents. Fortement influencé par les travaux de **Samuel Beckett,** il débute en 1972 l'écriture d'une pièce envisagée sous la forme d'un monologue et qui serait accompagnée sur scène par des musiciens. L'histoire raconte divers assassinats de criminels dans le Chicago des années 1920. *Old Gangsters Never Die* prend progressivement forme au fil des répétitions, mais aucune représentation n'est donnée par la suite.

En 1976, il élabore une comédie musicale surréaliste intitulée *Another Suburban Romance*. Il compose pour l'occasion trois chansons : *Judy switched off the TV, Old Gangsters Never Die* et *Another Suburban Romance*. La deuxième est une réinterprération de la pièce écrite auparavant. L'ensemble de la comédie musicale écrite par Moore et **Jamie Delano** en reste une fois encore au stade des répétitions, malgré l'ambition démesurée des partitions.

Pour autant, Alan n'enterre pas ses trois écrits. Il interprète les morceaux sur scène avec plusieurs de ses amis, formant même un groupe : **Sinister Ducks**. Un disque est produit et la pochette dévoile une version dessinée de la chanson *Old Gangsters Never Die* par **Lloyd Thatcher.**

Durant les années 1990, l'éditeur américain Caliber Comics sollicite différents artistes pour adapter les textes d'Alan Moore, d'abord au sein de leur revue *Negative Burn* puis dans l'album *Songbook*. Le morceau *Another Suburban Romance* est réinterprété par **Ken Meyer Jr**. En 2001, en Espagne, un projet similaire est lancé : *Magical Mistery Moore*.

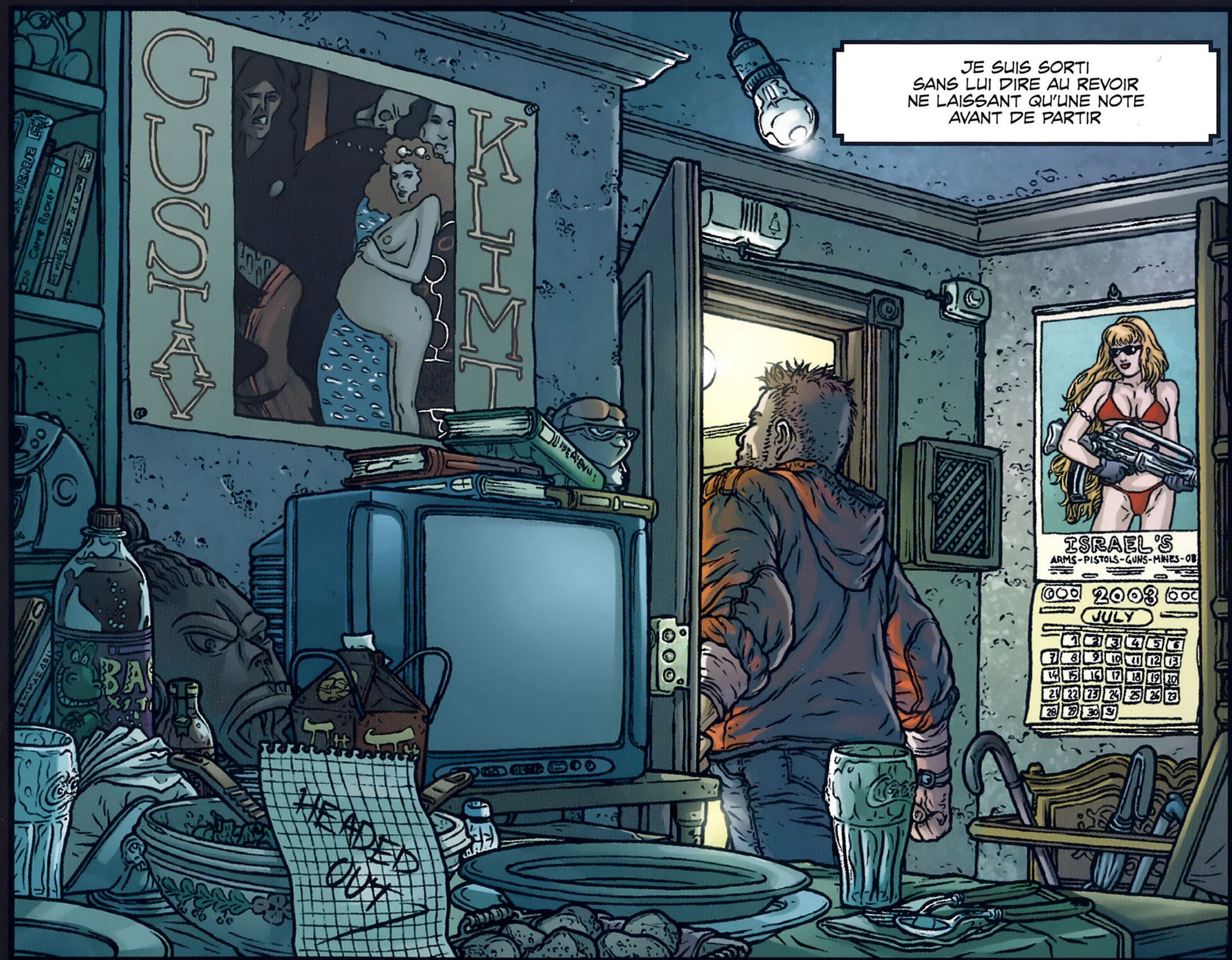
La maison d'édition américaine Avatar Press acquiert les droits d'adaptation de l'album espagnol et décide d'aller plus loin en lançant un projet inédit, au concept similaire. Le livre *Another Suburban Romance* adapte les compositions de la comédie musicale restée inédite. Le romancier **Antony Johnston** est choisi par l'éditeur et Alan Moore pour présenter une version transposée en comics. Découvert sur *Magical Mistery Moore*, l'artiste espagnol **Juan José Ryp** est engagé pour mettre le tout en images... •

Judy éteint la télé

JUDY L'ÉTEIGNIT
MAIS L'IMAGE DEMEURA

PUIS ELLE SE RENDIT
DANS LA SALLE DE BAINS
POUR Y MOURIR

DEHORS LA CIRCULATION
ÉTAIT SUFFOCANTE,
LES LIVRES N'AVAIENT PLUS
QUE DES PAGES BLANCHES



LES FLAMBEUSES AVAIENT ENVAHI LA BANLIEUE
on line
BUS
BUS
STOP

JE PRIS LE CORBILLARD POUR ME RENDRE EN VILLE

PHONE SEX

WET & HORNY

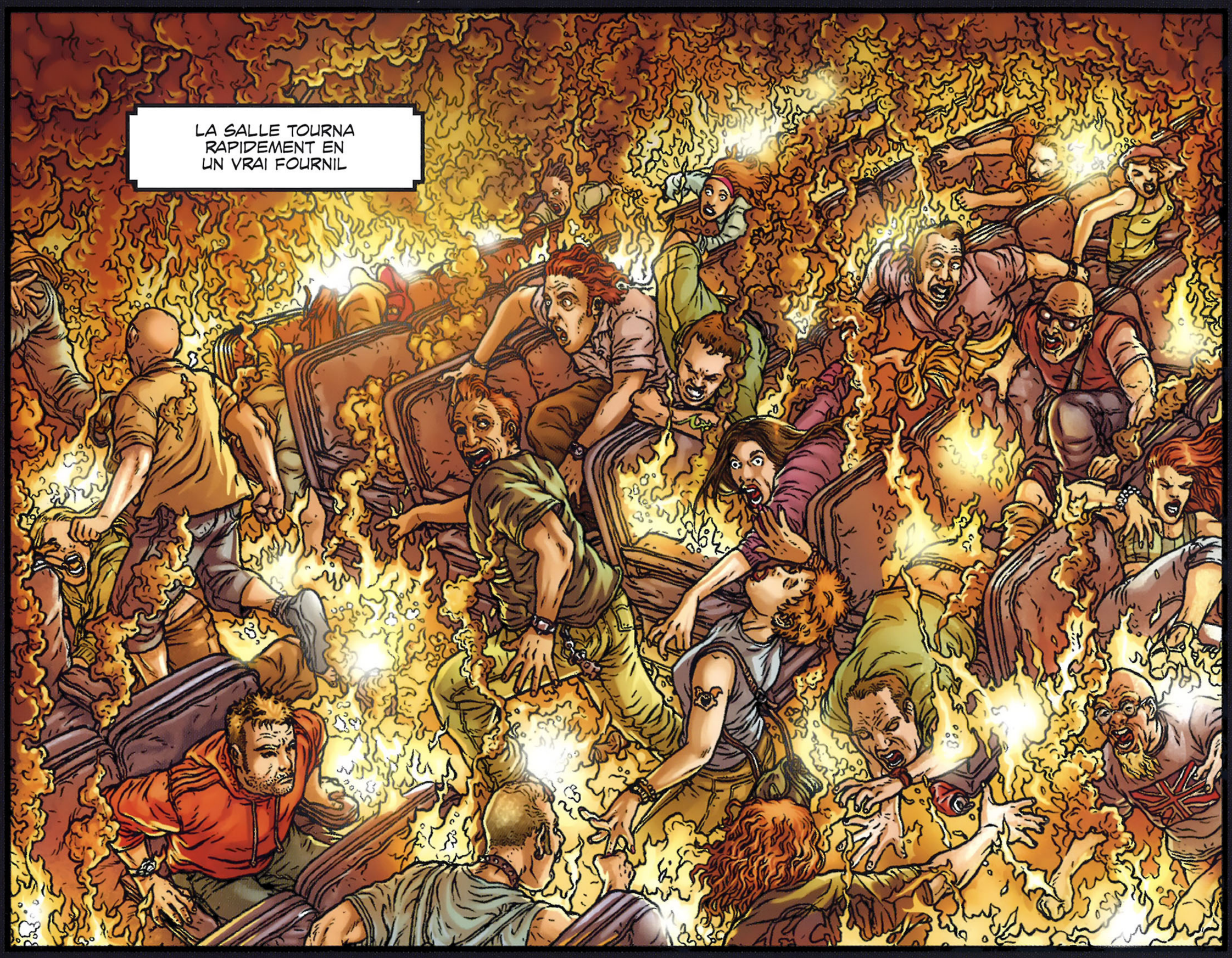
TODAY

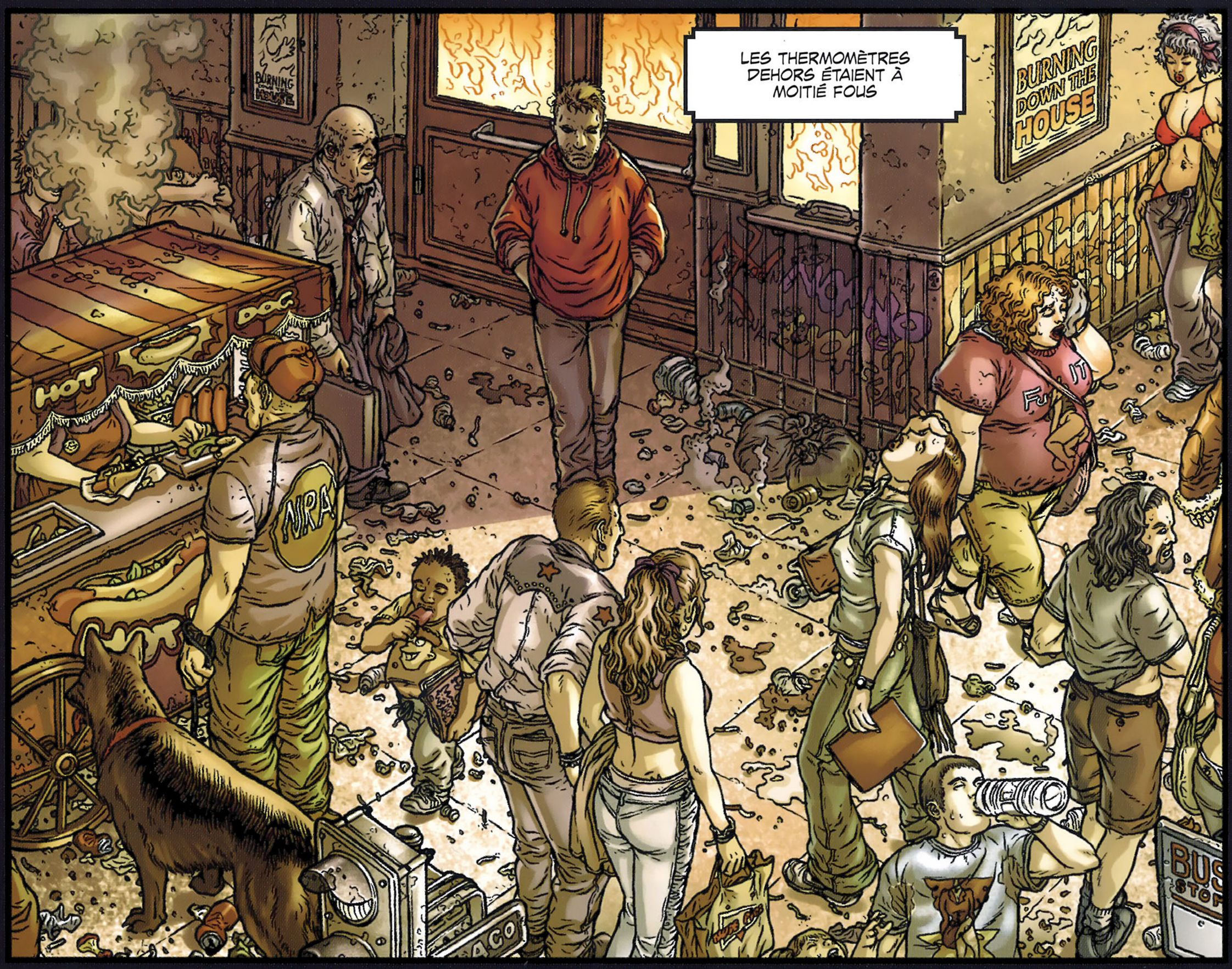
BURNING DOWN THE HOUSE

Kid's

BURNING DOWN THE HOUSE

J'ALLAIS AU RITZ, VOIR LE BLOCKBUSTER DU MOMENT


LA SALLE TOURNA RAPIDEMENT EN UN VRAI FOURNIL


LES THERMOMÈTRES DEHORS ÉTAIENT À MOITIÉ FOUS
BURNING DOWN THE HOUSE
HOT
NRA

UNE CHALEUR TELLE QUE LES CHIENS ÉTAIENT À MOITIÉ CREVÉS

LES SIRÈNES SONNÈRENT L'ARRIVÉE DES GAZ ET LES TROUPES ANTI-ÉMEUTES S'AMEUTÈRENT

L'ARTÈRE S'EMPLIT DE LA PANIQUE DE LA PLÈBE

DANS LE CIEL DES CHASSEURS FANTÔMES ÉCRIVAIENT EN HÉBREU ET JE ME SUIS BARRÉ AVANT QUE LA COUILLE NE PARTE EN ÇA

J'AI ATTERRI EN FAISANT DU TROIS CENTS À L'HEURE

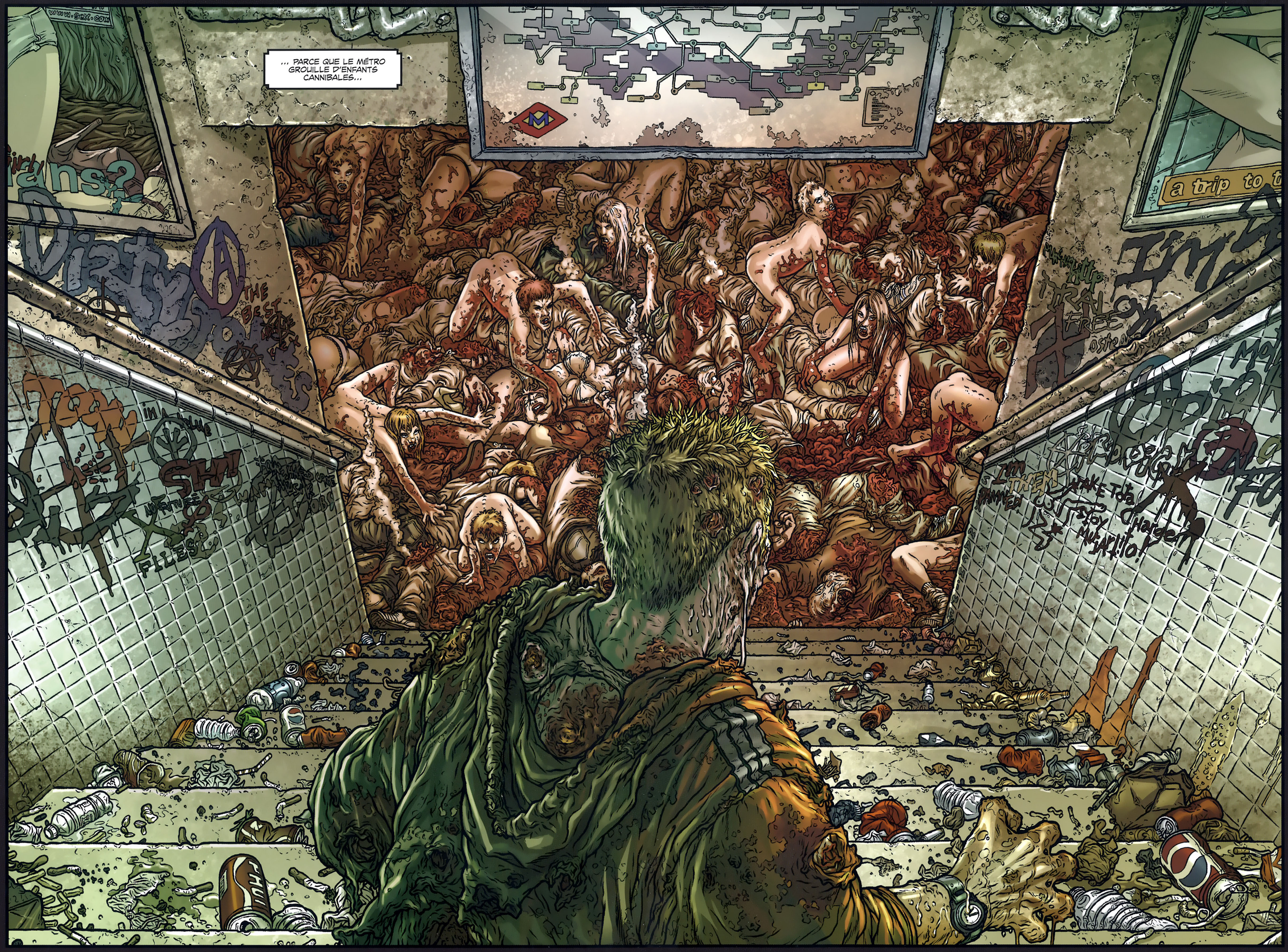
ET JE JURE QUE MES CHAUSSURES ONT CREUSÉ UN RAVIN.

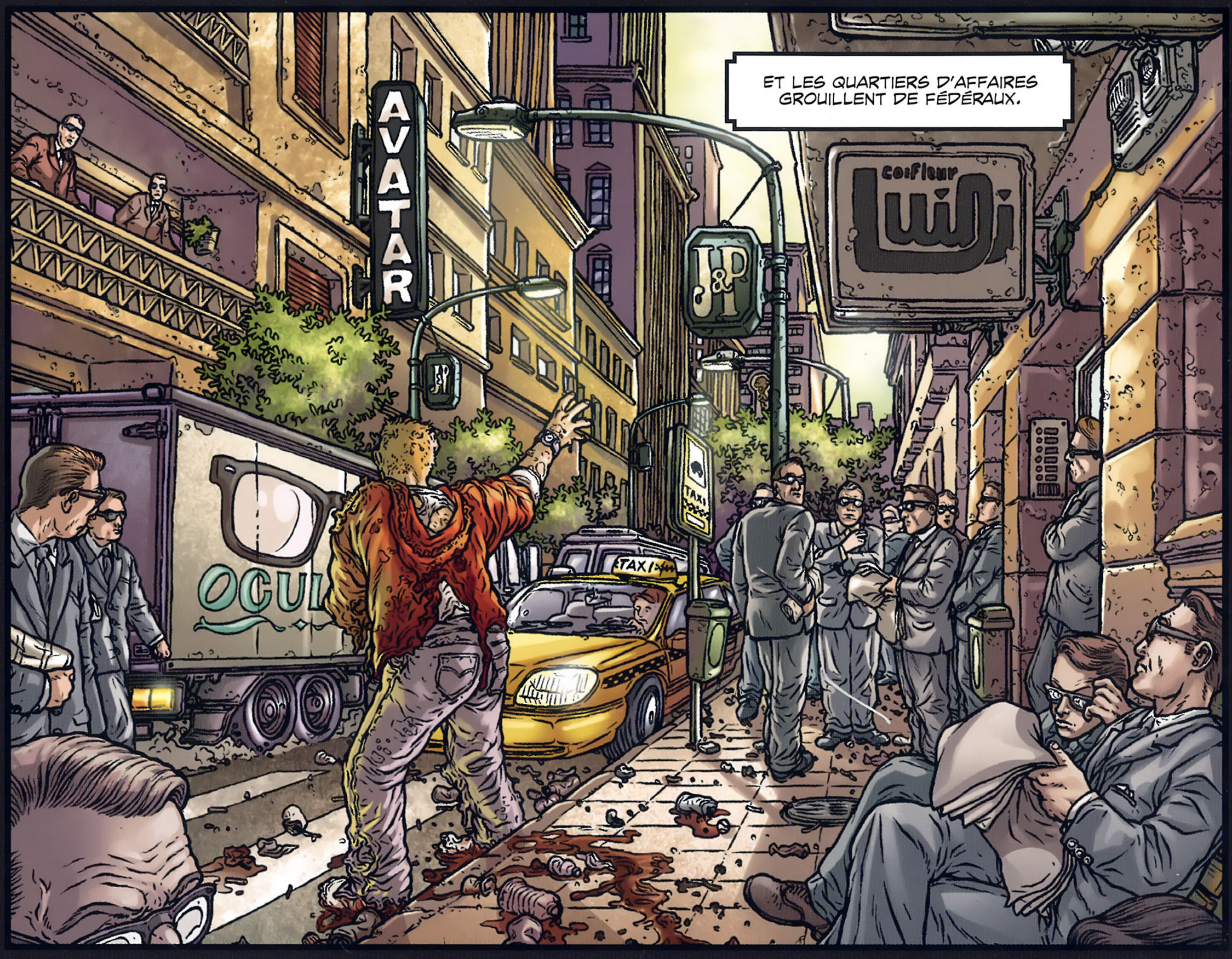
ENFIN JE TROUVE UN BAR OUVERT ET JE RESTE ASSIS, À ME DEMANDER POURQUOI LES INSECTES FONDENT DANS MA BIÈRE.

J'AI PRESQUE TROUVÉ LA RÉPONSE QUAND LA BOMBE SOUS LE SIÈGE EXPLOSE.

ET MOI J'Y LAISSE
TROIS ORTEILS ET LA MOITIÉ
D'UNE OREILLE.

MA TÊTE RÉSONNE ENCORE
ALORS JE M'ENGOUFFRE DANS UNE ALLÉE,
ESSAYANT DE DEVINER OÙ ALLER.


... PARCE QUE LE MÉTRO GROUILLE D'ENFANTS CANNIBALES...
www.sex.com
a trip to t
FILES


ET LES QUARTIERS D'AFFAIRES GROUILLENT DE FÉDÉRAUX.
AVATAR
J&P
coiffeur
TAXI
OCUL

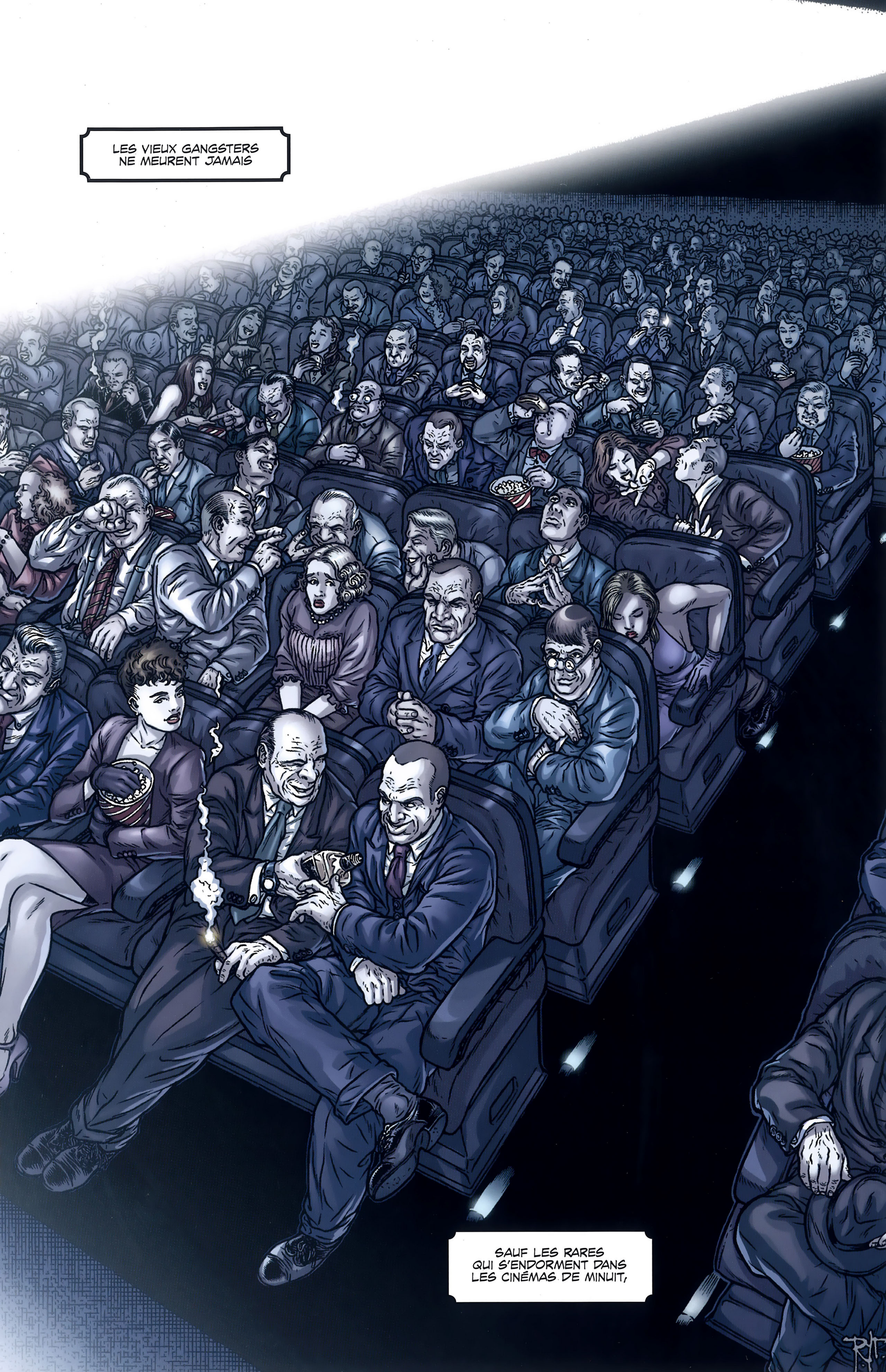
MAIS J'AI TOUJOURS MON PÉTARD ALORS JE HÈLE UN TAXI ET J'ARRIVE À LA MAISON, PLUS TARD DANS LA SOIRÉE.

ET JUDY REFERME SA GORGE ET SORT DE LA SALLE DE BAIN À RECULONS...

... ET LA TÉLÉ S'ÉTEINT...

Fin

Les vieux gangsters ne meurent jamais


LES VIEUX GANGSTERS NE MEURENT JAMAIS
SAUF LES RARES QUI S'ENDORMENT DANS LES CINÉMAS DE MINUIT,

ÉTALÉS LÀ,
DANS LA TRAVÉE,

LÀ OÙ L'OUVREUSE
POURRA LES TROUVER.

304
ET SI JE MEURE,
DIEU SAIT QUE C'EST
CE QUI M'ATTEND,

NE ME LAISSEZ PAS MOURIR EN NOIR ET BLANC,

NE ME FORCEZ PAS À PARTAGER UN ÉCRAN HANTÉ

AVEC TOUS LES AUTRES FANTÔMES QUI ÉTAIENT RESTÉS À TREMBLER DANS LE HALL EN SIROTANT LEURS LIQUEURS

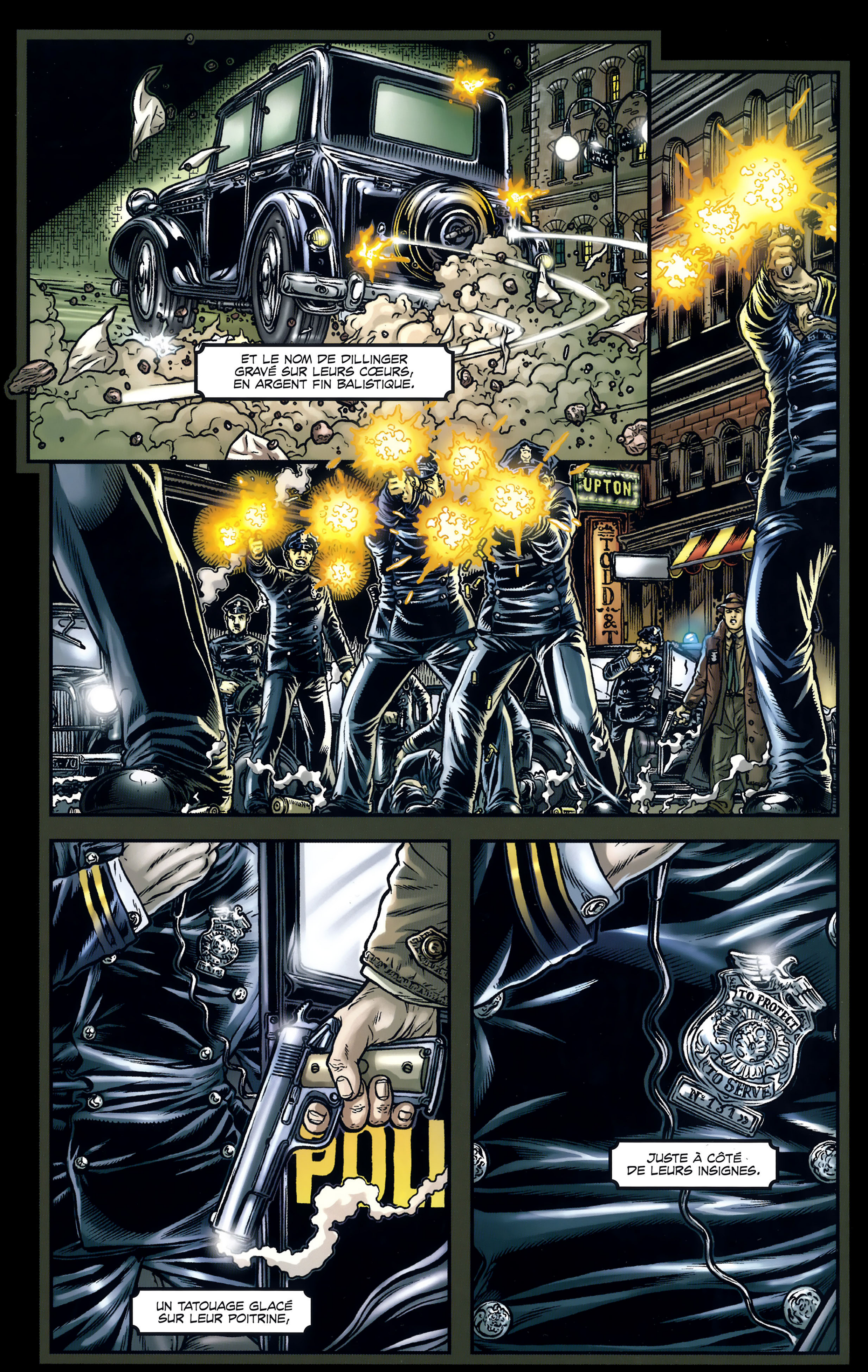
... PUIS TOUSSÈRENT, REMONTÈRENT LEURS MANCHETTES ET REGARDÈRENT L'HEURE

ANOTHER SUBURBAN ROMAN CE
ET SORTIRENT SE FAIRE DESCENDRE PAR DES POLICIERS MORTS,
POLICE
RYP

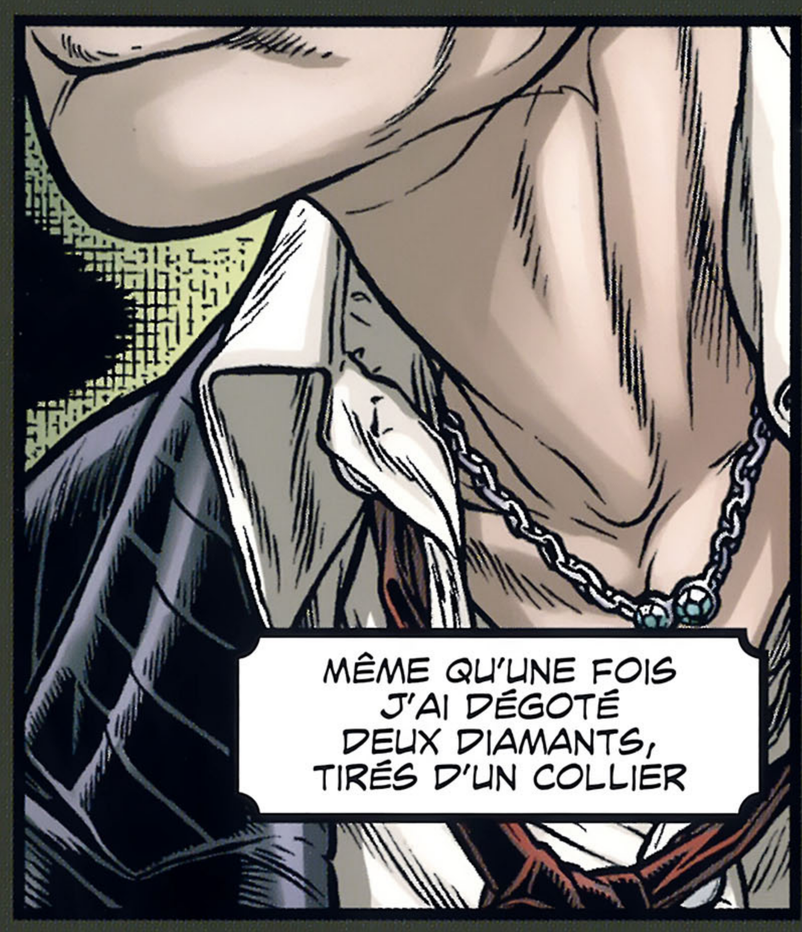
LEURS VISAGES ÉCLAIRÉS DES FEUX DE LA PANIQUE,

LEURS LONGUES VOITURES NOIRES GARÉES DANS UNE RUELLE,

... AURÉOLÉES DE NOIR AU MILIEU DE LA NUIT.


ET LE NOM DE DILLINGER GRAVÉ SUR LEURS CŒURS, EN ARGENT FIN BALISTIQUE.
UPTON
TODD & T
UN TATOUAGE GLACÉ SUR LEUR POITRINE,
TO PROTECT
TO SERVE
N° 131 »
JUSTE À CÔTÉ DE LEURS INSIGNES.

JE POURRAIS MOURIR PRUDEMMENT, AU CRÉPUSCULE

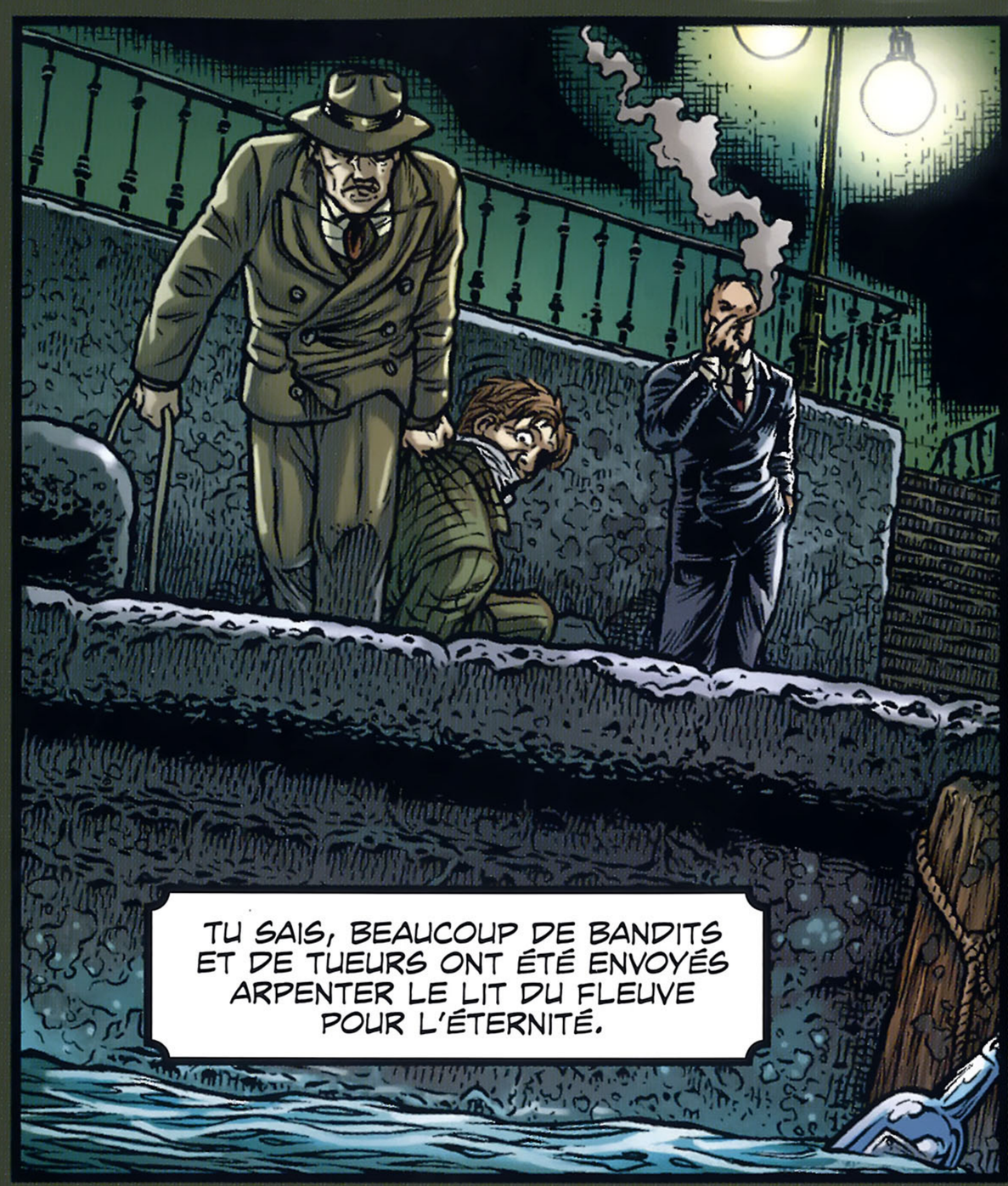


PLUS ÉLÉGANT QUE CEUX QUI N'ONT RIEN À SE METTRE
NI DE QUOI CIRER LEURS CHAUSSURES DE BAL.

DROIT DEBOUT À LA TABLE DE POKER OÙ L'AS DE FLAMME SORT À LA RIVIÈRE

DES BALLES ÉPINGLANT COMME AUTANT DE COCARDES EN TRAVERS DE TON DOS.

OU NOYÉ.


TU SAIS, BEAUCOUP DE BANDITS ET DE TUEURS ONT ÉTÉ ENVOYÉS ARPENTER LE LIT DU FLEUVE POUR L'ÉTERNITÉ.

ILS RESSEMBLENT DÉSORMAIS À DES STATUES DANS UNE FROIDE GALERIE D'ART IMMERGÉE.

ET JE BAISERAI VOLONTIERS LA MAIN DE CELUI QUI ME LIERAIT LES POIGNETS ET M'ENVERRAIT EN BAS...

... POUR ÊTRE EN SI BONNE SOCIÉTÉ.

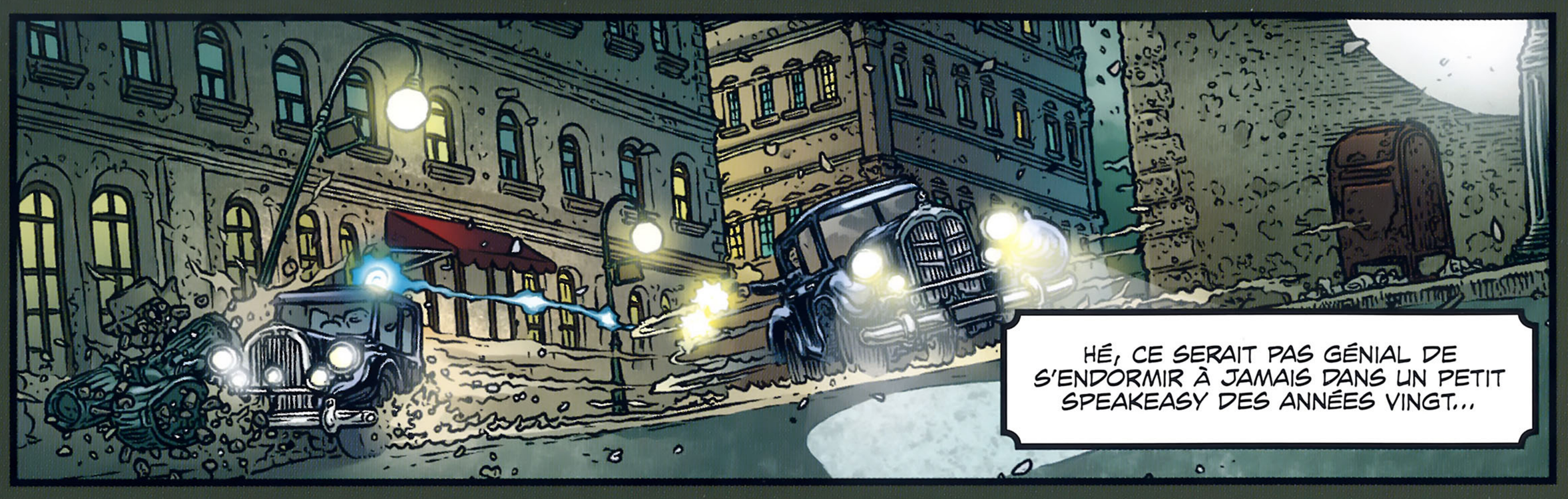
DUTCH SCHULTZ, CAPONE, CES HOMMES-LÀ AVAIENT DES ÉTOILES D'ENFER DANS LES YEUX.
3307
0978611
321098
69872 35
9566693
7130
WANTED
31.092-0
31.092-0

ET QUAND ILS MARCHAIENT EN GROUPES DE PLUS DE TROIS...
MARKET
STORE
OLD MAN

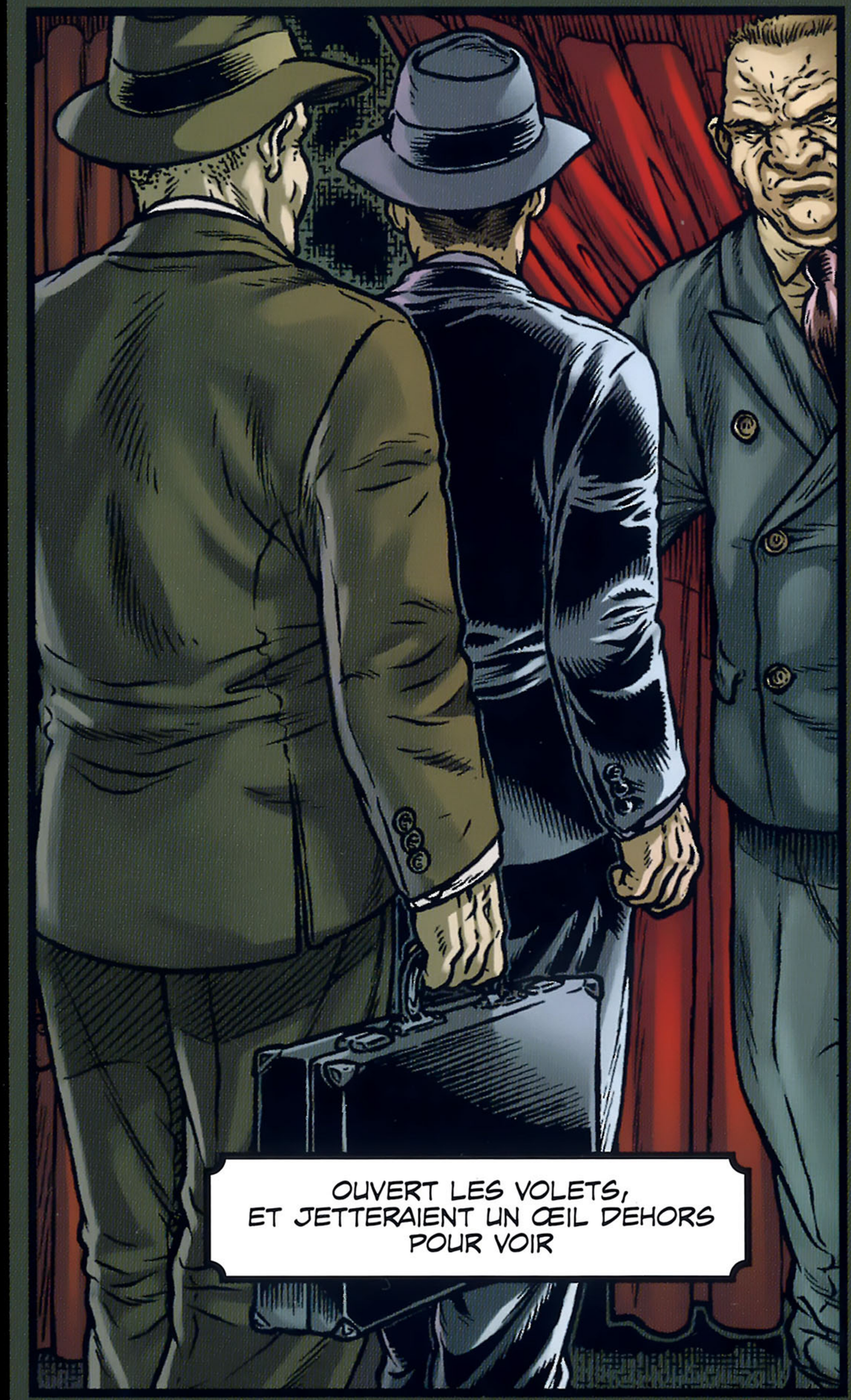
... ILS DEVAIENT RESSEMBLER AUX CONSTELLATIONS DES CIEUX...

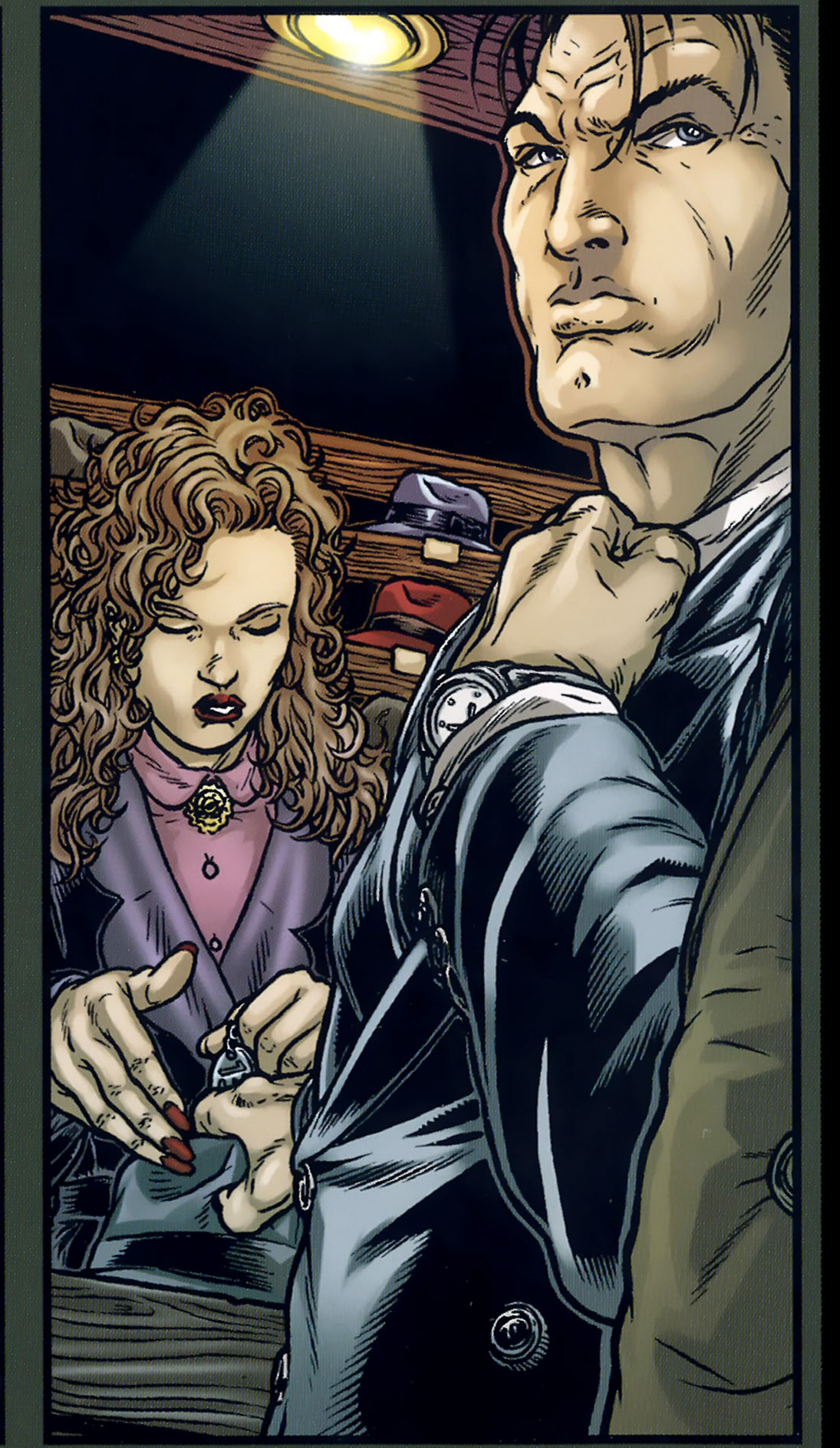
... ARRACHÉES À UNE NUIT DE FILM DE SÉRIE B.

LES VIEUX GANGSTERS NE MEURENT JAMAIS.


HÉ, CE SERAIT PAS GÉNIAL DE S'ENDORMIR À JAMAIS DANS UN PETIT SPEAKEASY DES ANNÉES VINGT...

OÙ JAMAIS ILS N'AURAIENT


OUVERT LES VOLETS, ET JETTERAIENT UN ŒIL DEHORS POUR VOIR

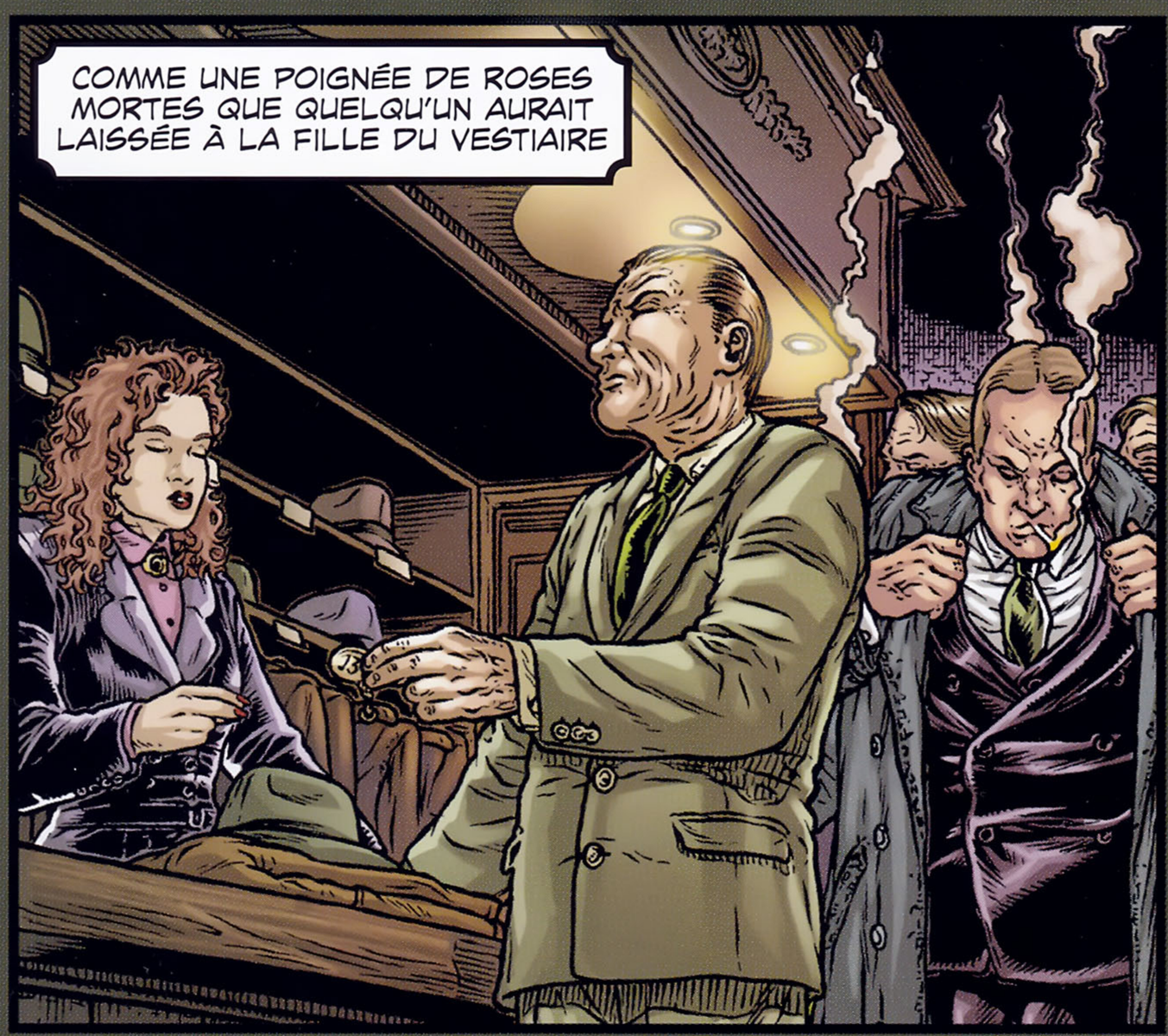


... QUE CINQUANTE ANS ONT DÉLAVÉ...

... TOUTES LES LÉGENDES...

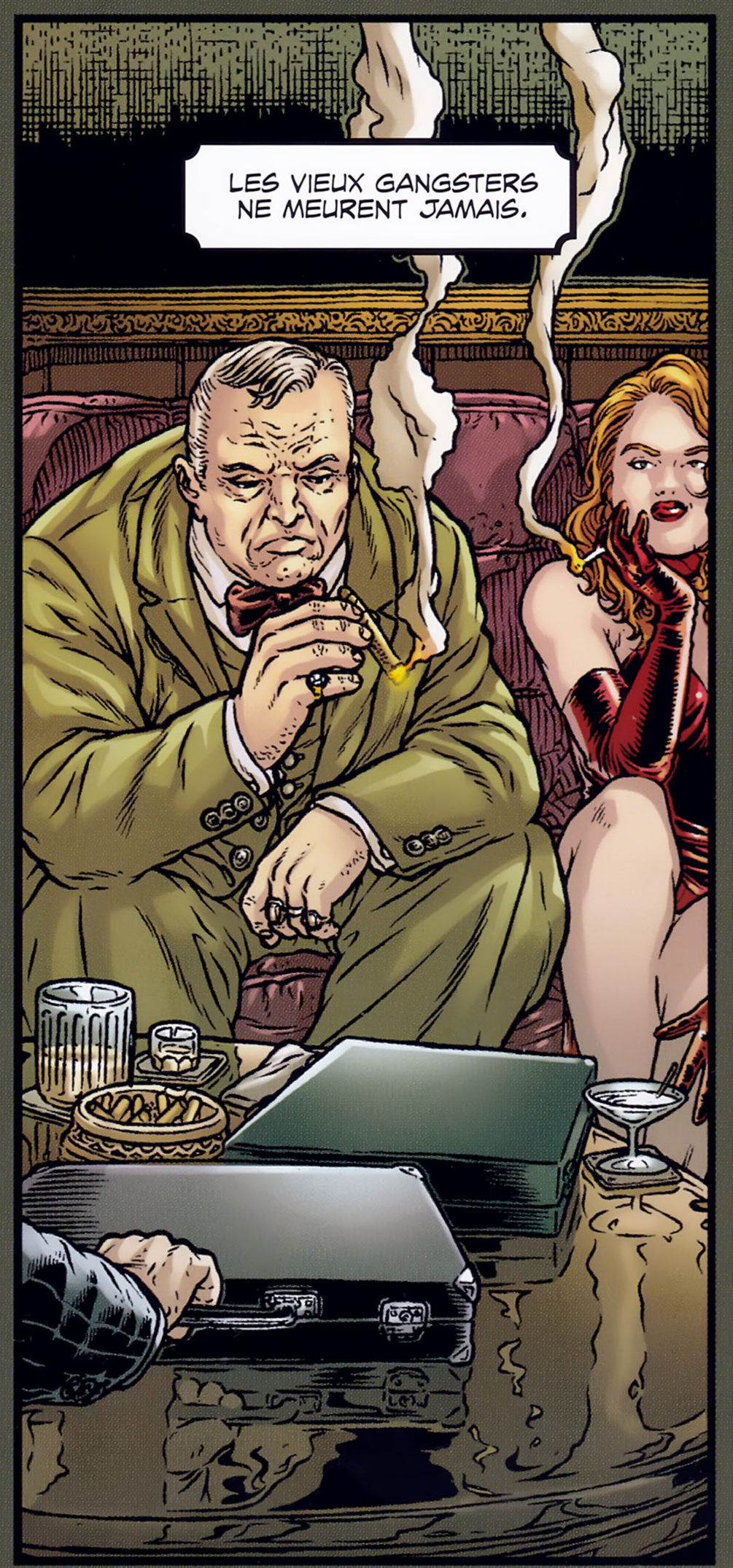
... LES TÂCHES DE SANG...

...ET LES ZOOT SUITS.

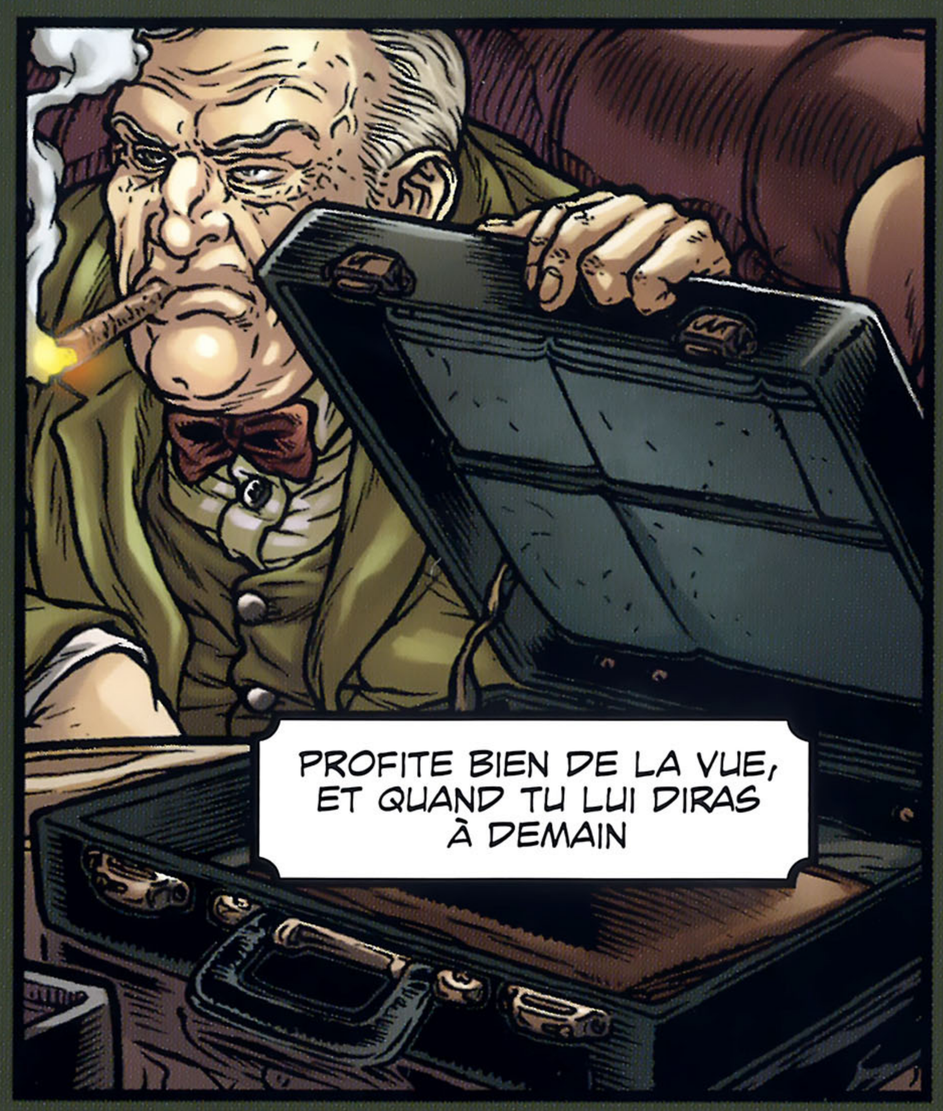

COMME UNE POIGNÉE DE ROSES MORTES QUE QUELQU'UN AURAIT LAISSÉE À LA FILLE DU VESTIAIRE

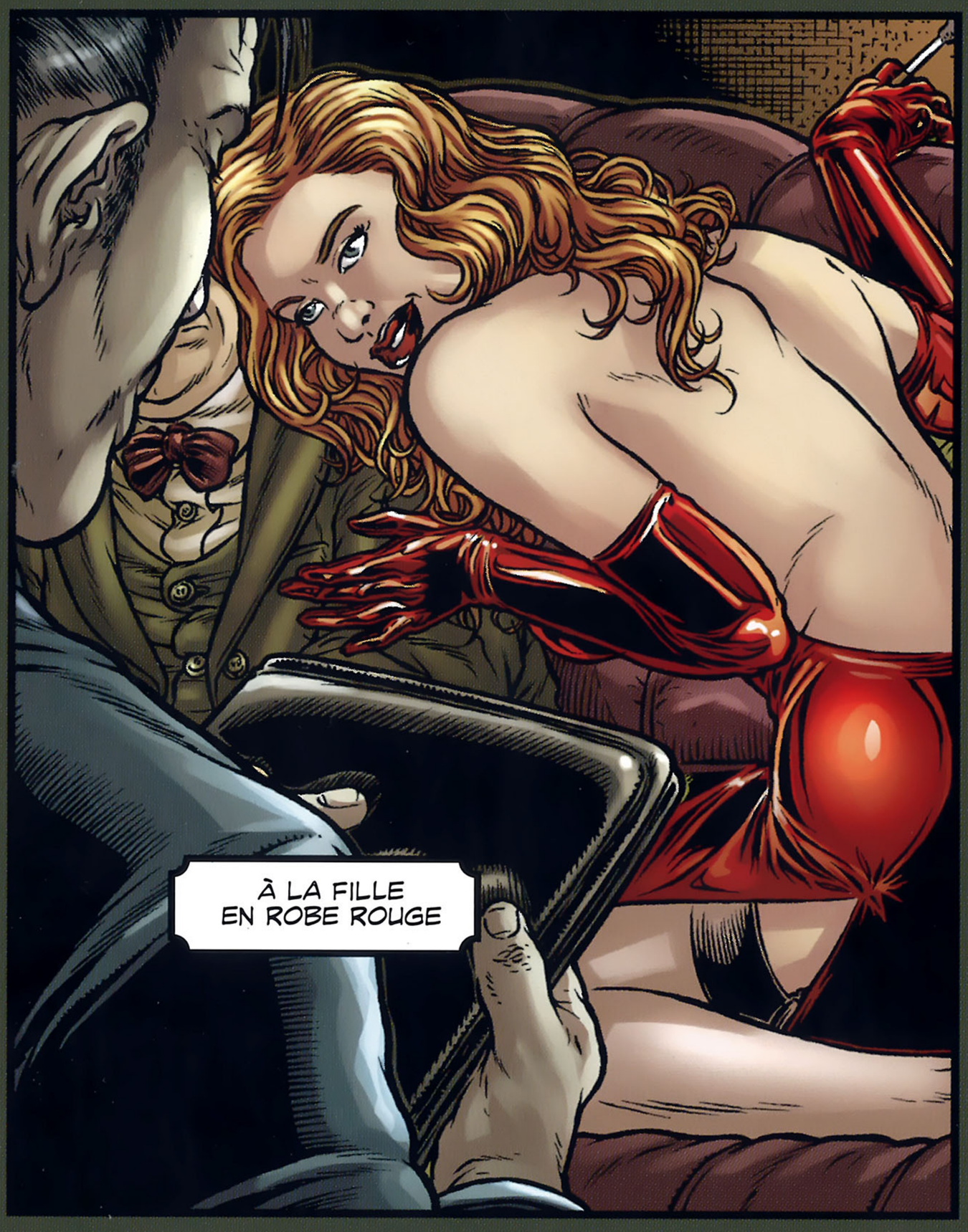
... AVANT DE DÉMARRER VERS LE VIEUX CHICAGO, RADIO BAISSÉE ET FENÊTRES REMONTÉES

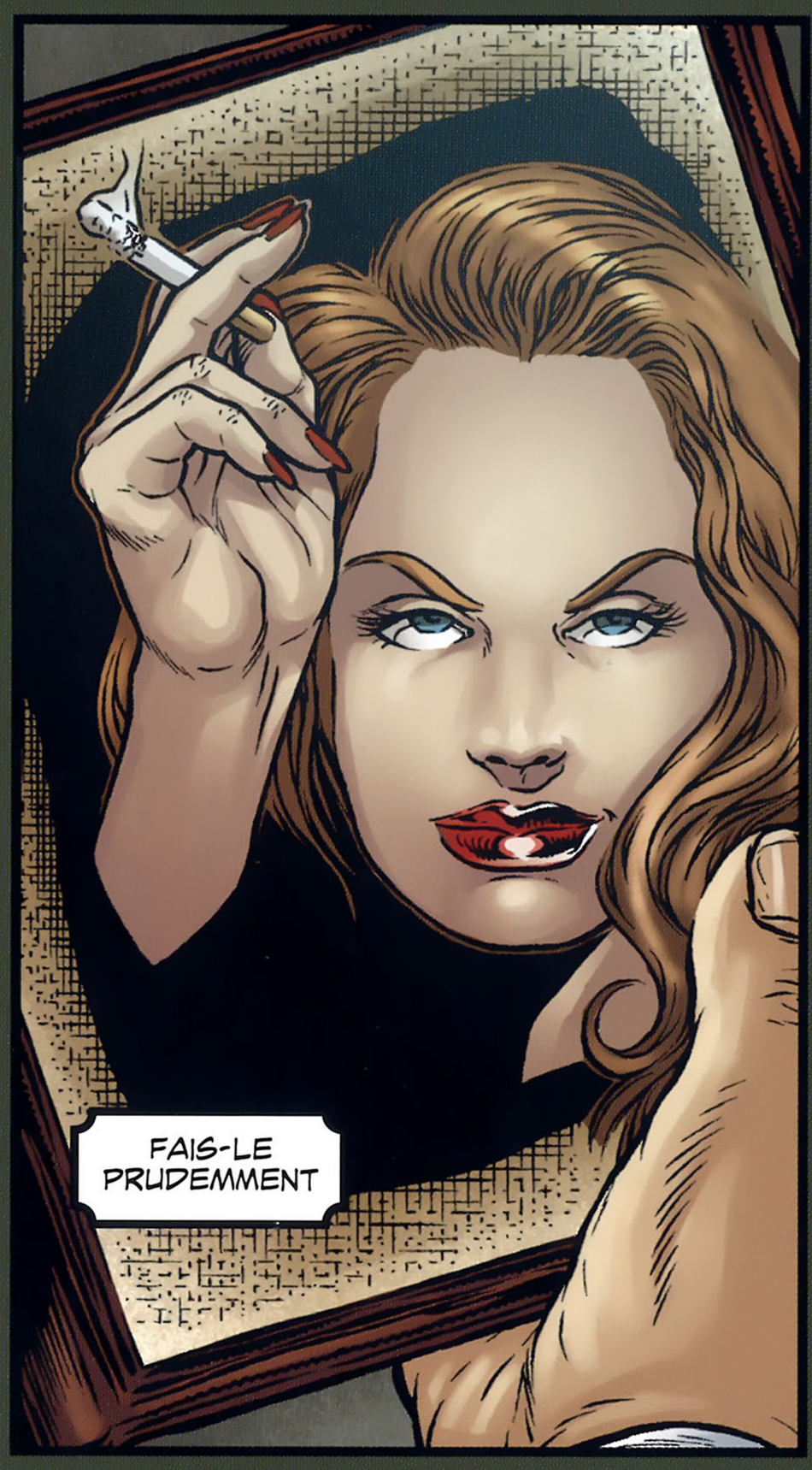
POUR GARDER LEURS FROIDES ÉPAULES ARMÉES À L'ABRI DE L'ONDÉE

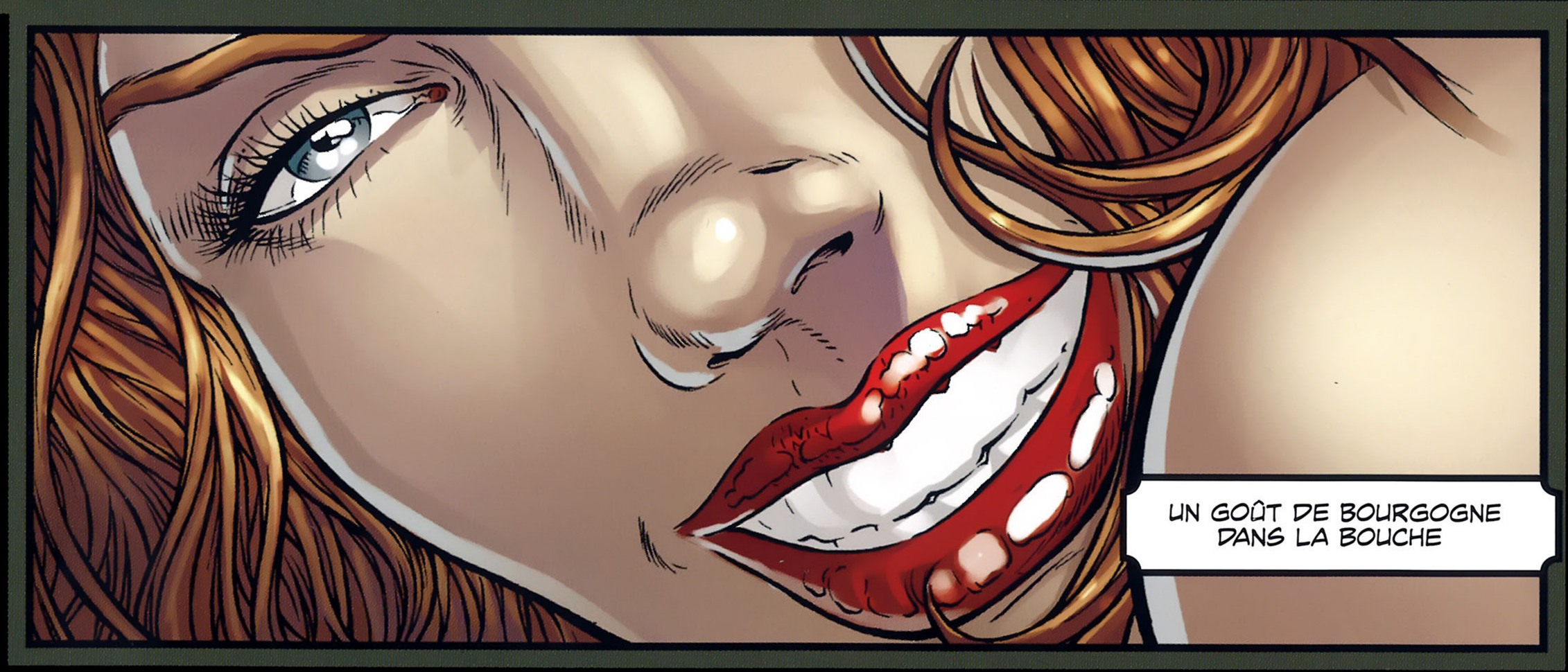

LES VIEUX GANGSTERS NE MEURENT JAMAIS.

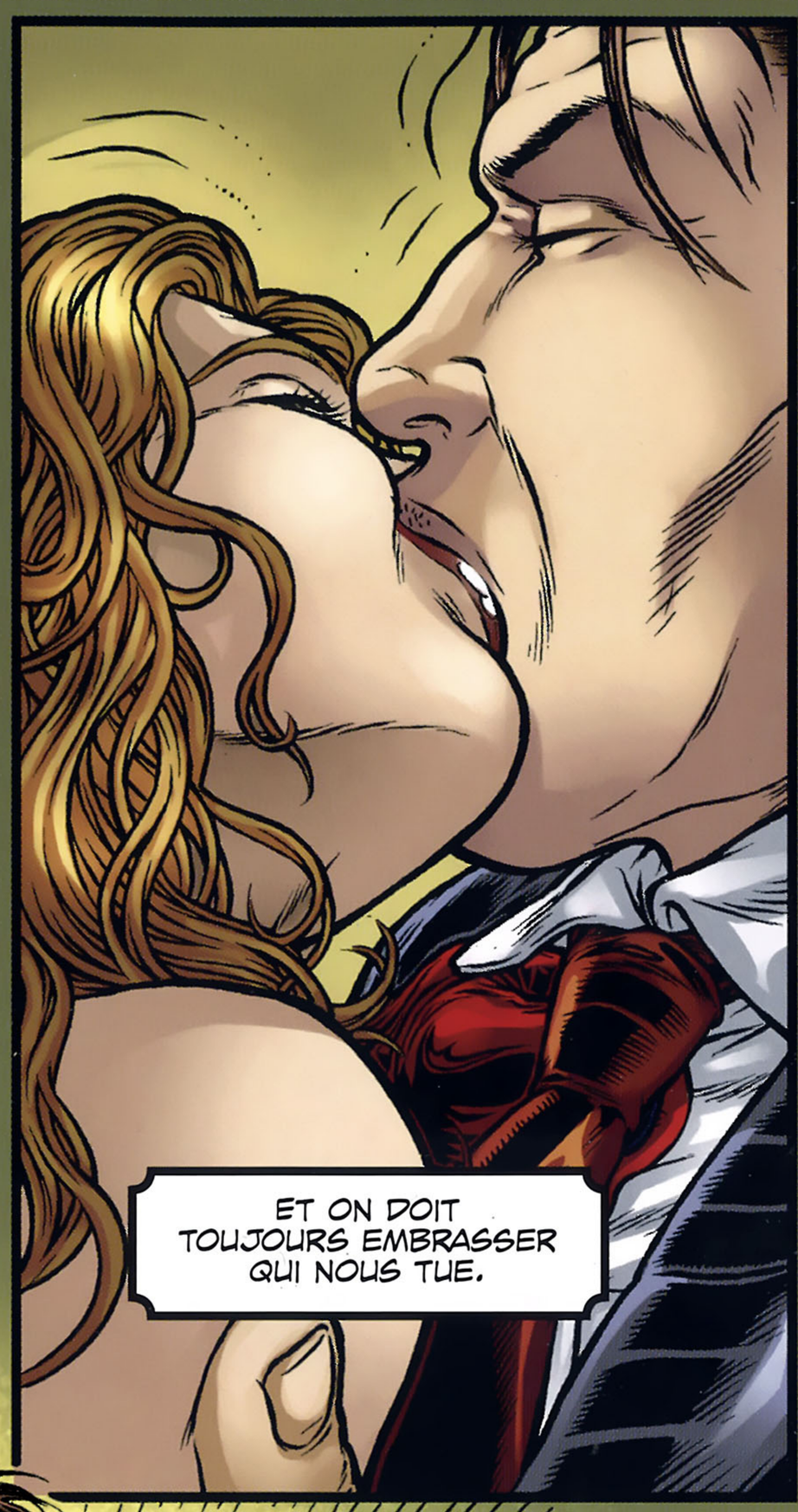
HÉ JOHN, J'AI TES TICKETS POUR LE SPECTACLE, DANS LE CREUX DE LA MAIN


PROFITE BIEN DE LA VUE, ET QUAND TU LUI DIRAS À DEMAIN


À LA FILLE EN ROBE ROUGE


FAIS-LE PRUDEMMENT


UN GOÛT DE BOURGOGNE DANS LA BOUCHE



C'EST PAS VRAI, DIS ?

HÉ, M'MAN, TES FILS SE SONT FAIT DESCENDRE, LÀ-BAS

ET CROIX DE BOIS, CROIX DE FER, JE N'AVAIS JAMAIS VU

DEUX GARS SUCCOMBER AINSI AU POÈME DE LA CORDITE SUSPENDUE

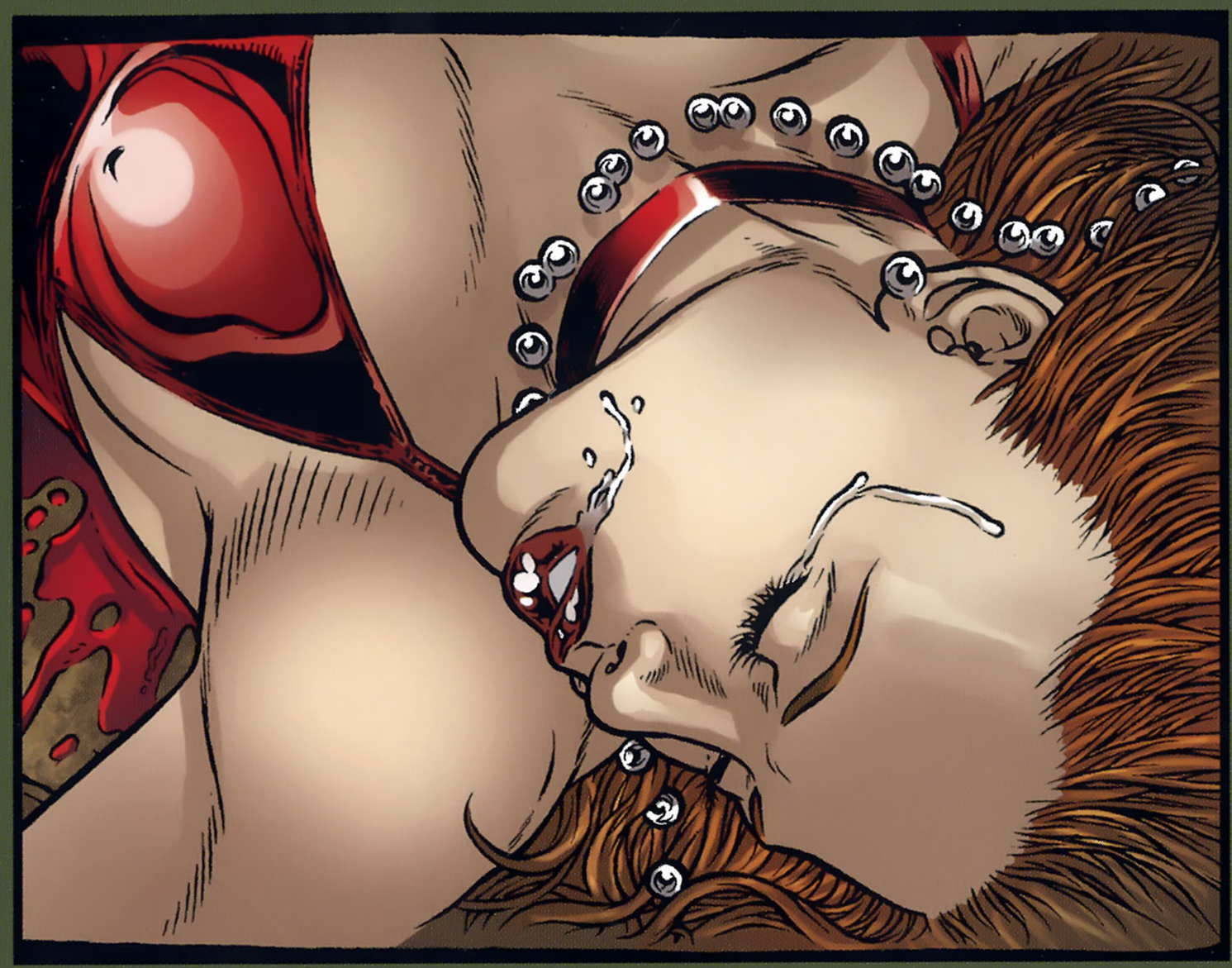
NI TOURNER LEURS VISAGES VERS LE CIEL COMME ÇA.

HÉ, LES GARS, IL FAIT FROID, CE SOIR, AU CINÉMA ?

ALLEZ, PASSE-MOI LE JACK DANIEL'S

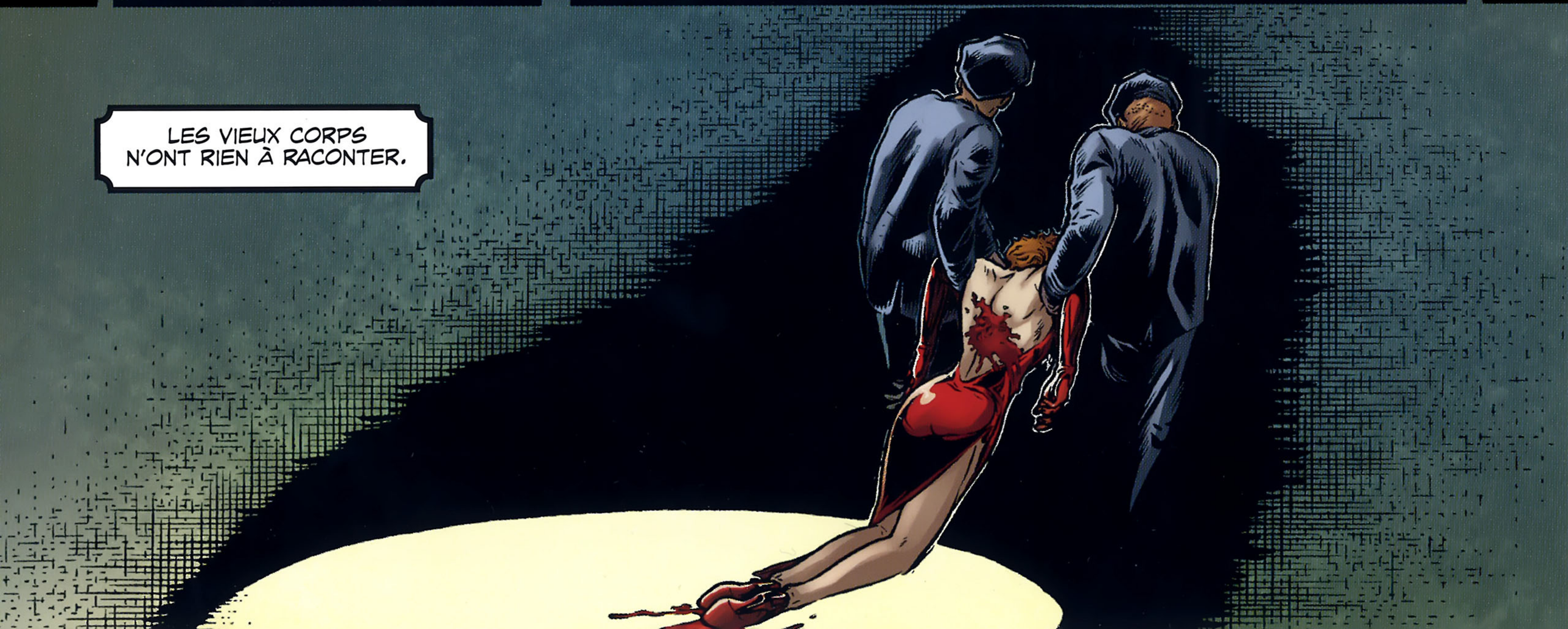
DE TRAHISONS
DE BLONDES MORTES
ET NOUS DIRONS "À LA TIENNE, BEAU GOSSE"

T'AS LES YEUX ROUGES



LES VIEUX FANTÔMES S'ASSOIENT DANS L'ARRIÈRE-SALLE.

LES VIEUX RÊVES PORTENT DES VÊTEMENTS POUSSIÉREUX.


LES VIEUX CORPS N'ONT RIEN À RACONTER.

LES VIEUX GANGSTERS NE MEURENT JAMAIS.
Fin

Another Suburban Romance

PISTOLS
SUCK ME BABE!
ASR
AM + AJ
ICI-BAS, LES MEURTRES SONT GRATUITS, ICI-BAS, LES PASSIONS SONT ANONYMES, ET TOUS CES VIEUX IMMEUBLES DÉLABRÉS, SONT LÀ TELS DES MARTYRS CATHOLIQUES : ILS ATTENDENT QUE LES FLAMMES VIENNENT LES LÉCHER.
RyP.

DEHORS, LES GAMINS DANS LE PARC SE TATOUENT LES TRIPES AU COUTEAU.
ET DES FILLES S'ÉGARENT DANS LES BRUMES DES CHALEURS,
FINISSENT DANS DES MÉTROS PUANTS, COMME UNE ÉGLISE DE CŒURS BRISÉS.
ET LA POLICE SAIGNE LES RUES FIÉVREUSES TELLE UN BISTOURI.
ET QUAND ON SORT DEHORS, ON RESTE DEHORS POUR TOUTE LA VIE.
ABTAVA
Masin
NO FUTURE!

MAIS AU DIABLE, MON VIEUX, C'EST PAS TRÈS BEAU À VOIR MAIS REGARDE MIEUX, UNE AUTRE IMPASSE ET UN RIRE DANS LA NUIT, UNE AUTRE ROMANCE DE BANLIEUE, UNE AUTRE ROMANCE DE BANLIEUE.

IL Y A DE L'AMOUR DANS LES GRANDS BÂTIMENTS OÙ LES HOMMES SONT DISCRETS ET LES FEMMES NÉGLIGÉES, ILS JOUISSENT EN SILENCE, ENLACÉS DANS UNE ENTRÉE PUIS DISPARAISSENT LE LONG DE TRISTES BOULEVARDS, À BORD DE CE TRAMWAY NOMMÉ DÉSESPOIR. LES FEUX NE CHANGENT PAS, ON NE VOIT RIEN VENIR, C'EST QU'UNE QUESTION DE TEMPS, DÈS LORS QU'ON SAIT TON NOM.
SITE
MOOR
N1

Hard Rock
DONUTS
Hard Rock
DONUTS
ditic
BURTO
MAIS AU DIABLE, MON VIEUX,
MÊME SI C'EST PAS GAGNÉ, CE N'EST PAS UN
VŒU PIEUX, UNE AUTRE ACCOLADE GLACÉE,
UN CARAMBOLAGE CHORÉGRAPHIÉ,
UNE AUTRE ROMANCE DE BANLIEUE,
UNE AUTRE ROMANCE DE BANLIEUE.

DANS LA RUE, LES GENS DÉBATTENT DE LA CHALEUR, OU ENCORE DE TOUS CES SUICIDES DANS LE CENTRE. DES LÉGENDES HANTENT TOUS LES ESCALATORS, ATTENDANT PRÈS DES MARCHES AUTOMATIQUES ET UN JOUR CELLES-CI LES FONT DESCENDRE LÀ OÙ LES RÊVES ET LES BLUE JEANS PÂLISSENT EN FAISANT ENVIE. UNE PORTE SE FERME ET CLAQUE, ET LE SILENCE TOMBE SUR LA GALERIE.

MAIS AU DIABLE, DANSONS.
C'EST COMME ÇA QU'ON VIT, COMME ÇA
QU'ON DÉFIE D'AUTRE SOLUTIONS FINALES,
UN BAISER AU MILIEU DU BLITZ,
UNE AUTRE ROMANCE DE BANLIEUE.
UNE AUTRE ROMANCE DE BANLIEUE.
1940
DAY
50%
OFFERTA
50%
BAKER
PUBG BURGER
MAGO
TINY
Kardal
FORMULA
4
STOP

ICI-BAS, IL N'Y PAS DE ROMANS EN LIBRAIRIE. ICI, LA DOULEUR ELLE-MÊME VA DE MAL EN PIS ET LES CRACK-ÉS ET LES CAMÉS DU CRISTAL, SE TIENNENT EN CERCLE COMME LA FOULE AU GOLGOTHA. ILS N'ATTENDENT PLUS QUE LUI.
La Flor Enamorada
El Señor de los Anillos
1984
Ulises
La Novia de Matisse
El Animal Público
Corre Rocker
Arzach
La Hija del Caníbal
Cien Años de Soledad
Soldado de Salamina
La Mujer Trampa
Bribones
El Viejo Man
Fin

R.y.P.
NIMBUS

Entretien avec Juan Jose Ryp

Pouvez-vous vous présenter aux lecteurs et nous dire comment vous êtes devenu dessinateur ?

Salut ! Huuumph, question difficile… Bon, je vais essayer d'être bref. J'ai toujours dessiné et j'ai toujours aimé les comics. Pourtant, je suis devenu pro un peu tardivement et par un concours de circonstances, mon premier éditeur était une boîte espagnole. Puis j'ai pu entrer en contact avec un éditeur américain, *Avatar Press*. Là aussi, un peu par hasard. J'y ai bossé 9 ans, en faisant tous les genres possibles. J'ai pu me faire un petit nom dans le monde très fermé du comic US. Je suis donc parti d'Avatar Press et on verra bien ce que nous réserve l'avenir.

Quelles sont vos influences ?

J'ai travaillé pour des productions américaines, mais presque toutes mes influences proviennent d'auteurs européens. Quelques noms me viennent spontanément : **Mœbius/Giraud** : ce fut comme découvrir un Dieu pour moi ! **Manara**, **Caza**, **Juillard**, **Carlos Jimenez**, **Arno**, **Guarnido**, **Font**, **Altuna**… et des millions d'autres ! Quant aux américains (*je vise ceux qui travaillent pour le marché américain*), il y a **Darrow** (*une seconde révélation, ce type est sans aucun doute un génie*), **Adam Hugues**, **Carlos Pacheco**, **Frank Cho**, **Jim Lee**, **John Romita** (**Sr** *et* **Jr**, *deux monstres !*), **Pasqual Ferry**… Sans même parler de l'admiration et du fait que j'idolâtre des collègues, devenus des amis : **Sandoval**, **Baldéon**, **Bonet**, **Merino**, **Cifuentes** et des dizaines que je ne cite pas… Excusez-moi, les amis, si vous ne figurez pas sur cette liste !

On vous compare souvent à des grands noms comme Geoff Darrow ***ou*** Mœbius. ***Qu'en pensez-vous ?***

Oui, comme je le disais, ces deux auteurs sont des piliers, des références fondamentales pour ce qui est de ma façon de concevoir et de narrer une histoire. Alors, bien sûr que je reconnais être influencé par eux, mais de là à me comparer. Je ne pense pas que cela soit judicieux. On parle de maîtres, qui me sont infiniment supérieurs, moi je suis juste un dessinateur moins… Mince ? Je me compare, là ! Et alors je ne sais pas du tout comment eux pourraient imaginer qu'il puisse exister une comparaison ! (*Rires*) J'espère qu'ils ne vont pas se sentir offensés ! (*Rires, encore plus forts !*)

Vous avez été publié pour la première fois aux États-Unis avec *Magic Words* ***sur une histoire écrite originellement par*** Alan Moore***…***

Eh bien, comme presque toutes les bonnes histoires, elle commence par hasard. En fait *Magic Words* était à l'origine un projet de l'éditeur espagnol (aujourd'hui disparu) Sulaco

Ediciones. Le titre original était *Magical Mistery Moore*. On m'a demandé d'illustrer une des histoires (*14.2.99*), c'était pour une mission isolée, mais c'était écrit par ni plus ni moins que le génial **Alan Moore** ! C'était complètement fou car ces années-là, j'avais abandonné l'idée de me consacrer professionnellement à la bande dessinée, je travaillais dans le bâtiment, et ne faisais que sporadiquement quelques commandes de BD... qui aurait pu penser que ce serait le début d'une carrière qui dure jusqu'à aujourd'hui ! *Hahaha.* Le livre a fonctionné correctement, sans plus, sur le marché espagnol mais il a attiré l'attention d'Avatar Press qui a acheté les droits pour les USA. Ils ont changer le titre en *Magic Words*, plus vendeur selon eux. Ils ont aussi changé la couverture. Ils ont aimé mon travail sur les pages intérieures, alors ils m'ont contacté. Le reste, c'est de l'histoire...

Après *Magic Words*, **vous vous êtes retrouvé à réaliser deux histoires pour deux génies très différents,** Frank Miller **et** Alan Moore**. Avoir son nom à côté de ces deux légendes de la bande dessinée doit être exaltant, non ?**

Oui, incroyable, aujourd'hui c'est étrange pour moi... La première chose que j'ai faite pour Avatar Press, ce sont les couvertures de *Magic Words*. Ils les ont beaucoup aimées et m'ont demandé plus de couvertures pour leurs séries (*Jungle Fantasy, Threeshold, Hellina*... des dizaines !), quelques nouvelles, et un beau jour, ils me proposent de travailler sur une longue série : *Robocop*, par **Frank Miller**. Wow ! Je n'arrivais pas à y croire ! Cette histoire a vraiment changé ma vie ! Mais ce n'était pas la seule surprise, plus tard, j'ai eu l'occasion de travailler sur un projet incroyable d'**Alan Moore** avec *Another Suburban Romance*. C'était une époque incroyable... Je ne dormais pas beaucoup et je ne demandais pas grand-chose... mais je me suis formé comme dessinateur, et ce sont des séries qui, aujourd'hui encore, sont des fleurons de mon CV. *Robocop* a été mon premier projet « *important* » chez Avatar. Les choses se sont à peu près passées comme cela : *Avatar* avait obtenu la licence pour exploiter trois séries : *Robocop*, *Stargate* et *La mutante*. C'est sur cette dernière que je devais travailler, du moins au départ. Et lorsqu'il a fallu présenter les projets concrets aux propriétaires des droits, y compris **Frank Miller**, les responsables assis autour de la table ont remarqué mon travail. Mon directeur de publication, à l'issue de cette réunion, m'a ainsi proposé de changer de série pour « *prendre* » *Robocop*. Et bien sûr, j'ai tout de suite accepté ! Ça s'est passé exactement comme n'importe quel job, avec ce que cela implique comme exigences. C'est classique pour ce genre de commande : ton travail doit passer par pas mal de filtres, ce qui veut dire satisfaire le producteur, puis le directeur de publication, enfin le scénariste. Mais une fois que j'ai compris quel était le « *chemin* » à prendre, ça a roulé tout seul !

Robocop ***est un titre très violent. La violence est d'ailleurs très présente dans votre bibliographie...***

On dirait bien que **Ryp** et la violence marchent main dans la main, pas vrai ? En fait, c'est toujours à la demande du scénariste et/ou de l'éditeur. En réalité, je hais la violence, sous toutes ses formes. Et je ne me sens pas particulièrement à l'aise pour l'illustrer, c'est même strictement l'inverse. En revanche, je suis professionnel : si c'est la demande du scénariste et/ou de l'éditeur, je fais en sorte qu'ils obtiennent ce qu'ils souhaitent. C'est un peu comme planter un décor bucolique dans un conte de fées : ça coule de source. Sauf que ce genre de travail, personne ne me le demande...

***Il y a aussi une récurrence dans le genre horrifique avec des couvertures pour Massacre à la tronçonneuse et des épisodes de Nightmare on Elm Street, une histoire avec* Freddy Krueger....**

Humm... Bon, les genres littéraire et cinématographique m'ont intéressé plus jeune pour l'esthétique, la transgression morale ou plus formelle de certains personnages... Mais je dois reconnaître que non, l'horreur, ou l'épouvante ne m'attirent pas particulièrement. J'ai conscience d'avoir illustré des personnages qui sont aussi des icônes modernes du genre, comme l'est par exemple **Jason Voorhees**, dans *Vendredi 13*, dont j'ai aussi fait quelques couv'. Pour résumer, je crois que ce qui m'intéresse, c'est le travail visuel qu'implique ce genre de personnages, et non plus les films et tout ce qui touche à ce genre au cinéma.

Avec *Another Suburban Romance*, Antony Johnston **et vous adaptez trois nouvelles d'**Alan Moore**. Comment s'est passée votre collaboration ?**

Alors, il n'y a eu aucune interaction avec **Alan Moore** et pas plus avec **Antony Johnton**... c'est difficile à expliquer sans avoir l'air de critiquer la politique éditoriale d'Avatar Press mais essentiellement tout était centralisé par le rédacteur en chef **William Christensen**. Ni dans cette affaire, ni dans aucune série de celles faites pour l'éditeur, je n'ai eu l'occasion de parler aux scénaristes. Pensez-y, c'était aussi une autre époque, les réseaux sociaux étaient naissants, je n'avais aucun moyen humain de parler aux auteurs, je ne connaissais pas leurs e-mails, et si le rédacteur en chef ne voulait pas que cette communication existe, eh bien... De toute façon, je n'avais pas beaucoup de temps non plus, je faisais plus de 30 pages par mois, ce qui était fou. Je n'avais pas le temps de faire autre chose que dessiner.

Dans le premier récit d'*Another Suburban Romance, « Judy éteint la télé»*, **nous découvrons un monde en pleine apocalypse. Tristement réaliste...** Alan Moore **peut-il être considéré comme visionnaire ?**

Sans aucun doute, c'est un génie sous tous les aspects, la parfaite brutalité avec laquelle il décrit un moment social, qui pourrait parfaitement être le présent, est incroyable. Cela peut paraître étrange, et peut-être que ma mémoire me trompe (*j'ai illustré Another Suburban Romance il y a plus de 20 ans*), mais quand j'ai lu le scénario, je savais déjà PARFAITEMENT comment j'allais illustrer chaque scène.

Dans chaque case d'*Another Suburban Romance*, ***vous synthétisez parfaitement le texte de* Moore *tout en apportant de nombreux thèmes sous-jacents à l'histoire...***

Les textes, le scénario, étaient TRÈS descriptifs. Dans certains cas, je dirais « écœurant », car pleins de détails et tant de clins d'œil, que parfois je ne comprenais pas. Mais ils étaient là, et je suis sûr qu'ils ont façonné et construit l'histoire... Parfois je ne la comprenais pas avant qu'elle ne soit dessinée et qu'ensuite l'histoire soit « façonnée ». C'est curieux... et excitant.

Dans *Old Gangsters Never Die*, **quelle a été votre inspiration pour cette histoire ? Le cinéma semble une réponse évidente...**

Oui, tout le cinéma noir, toute l'ambiance « Bogart », le noir et blanc, les mitraillettes Thompson et les voitures Ford Movel, les chapeaux et les costumes rayés... Je ne pense pas avoir jamais dessiné quelque chose comme ça avant. J'ai beaucoup apprécié, ceci dit. En regardant aujourd'hui, avec la perspective des années, je pense que j'aurais abordé la question différemment, c'est sûr. Mais bon, voilà, je pense que ça a marché, c'est une belle histoire ;-)

Dans la dernière histoire, vous dessinez Alan Moore **déambulant dans des rues sinistres...**

Si je me souviens bien, on m'a donné quelques photos de **Moore**, sur lesquelles figurait le « look » que je voulais que le personnage porte pour l'histoire... Je me souviens en détail des bottes massives et des bagues aux doigts... Je ne peux pas vous en dire plus, ma mémoire faiblit ! *Hahaha !* Je me souviens d'avoir illustré cela avec mon petit garçon qui s'amusait à côté de moi... aujourd'hui, mon fils passe un master universitaire en paléontologie ! Le temps passe !!!! *Hahahaha !*

Vous parliez des clins d'œil glissés ici et là dans *Another Suburban Romance*. **Avez-vous pu en placer de votre côté ?**

Le scénario était incroyablement détaillé, plein de détails descriptifs et d'allusions, je pense que presque tout ce qui apparaît était dans le scénario... Bien que je sois sûr d'avoir inclus des choses « de ma propre fabrication », pour l'instant je ne saurais pas laquelle « appartient » à qui, mais j'ai toujours essayé d'inclure des choses, des détails, des « cadeaux » comme je les appelle.Avec le temps, j'ai cessé de le faire, il y avait des problèmes de droits d'auteur avec certains éléments que j'avais inclus autrefois ! *Hahaha !*

Parmi les caméos, on aperçoit une affiche de Gustav Klimt **ou la marque de whisky** Cardhu**.**

J'aime Klimt. Je suis surpris car je ne me souviens pas s'il est là par ordre du scénariste ou si c'était mon idée... Dans un cas comme dans l'autre, Klimt est un artiste que j'adore ! Pour Cardhu, c'est un choix de l'auteur. Je ne bois pas d'alcool ! *Hahaha !* En fait, je déteste toutes les drogues et leurs effets sur l'esprit, donc, non, pas de Cardhu ou de Jack Daniels pour moi... rien ;)

Vous avez à nouveau dessiné Alan Moore **en couverture de** *Yuggoth Cultures*, **un titre lovecraftien à souhait. Vous aimez ce type d'univers ?**

J'ai fait une centaine de couvertures et quelques pages intérieures, une histoire courte aussi. Oui, bien sûr, j'aime l'univers de Lovecraft... Sa prose est peu « fastidieuse », mais l'esthétique, son univers... Je pense que nous sommes tous, d'une manière ou d'une autre, héritiers de son travail... Et puis je suis un métalleux/goth/punk... Ce genre de choses me fait C'est fascinant ! ;)

Vous vous êtes essayé à l'heroïc-fantasy également, sur Wolfskin...

Si je me souviens bien, j'ai intercalé *Wolfskin* entre *Nightmare on Elm Street*... Enfin, ce que je veux dire, c'est que j'ai été amené à illustrer les deux séries simultanément (*chose très courante chez* Avatar). En effet, **William Christensen**, mon responsable éditorial à l'époque, m'a proposé de travailler aussi avec **Warren Ellis**, avec qui j'avais déjà bossé, sur *Angel Stomp Future* (*NDR : titre présent dans l'anthologie Apparat de Komics Initiative*). Bien sûr, j'ai accepté immédiatement, sans avoir la moindre idée de l'histoire ! Et qu'elle ne fut pas ma surprise d'apprendre qu'il s'agissait d'une histoire de capes, d'épées et de sorcellerie... Bon, ce n'est pas ma série préférée, mais j'en garde tout de même un agréable souvenir : celui d'un travail qui m'a bien plu quand même.

Vous avez de nouveau collaboré avec Warren Ellis ***sur*** *Black Summer*. ***Que retenez-vous de cet album ?***

Je crois que *Black Summer* est la série sur laquelle je me suis le plus éclaté. Logiquement, c'est donc ma préférée, sans aucun doute possible. C'était un projet ambitieux, et aussi la première fois qu'Avatar mettait en scène des super héros costumés. Une série à l'identité forte qui lui a permis aussi de s'imposer. Je crois pouvoir ainsi dire que tous les objectifs visés lors

de sa conception ont été atteints. Créer de toute pièce ces super-héros et donc les faire sortir de « nulle part » a été extrêmement motivant. J'ai pris mon pied, malgré le fait, par exemple, que le personnage de John Horus ait dû faire l'objet de dizaines et de dizaines d'études préparatoires avant d'arriver à quelque chose de satisfaisant. Ellis avait une idée très précise de l'image qui devait coller à ce perso. Mais pour d'autres, j'ai obtenu son « OK » dès la première proposition ! Pour moi, cela reste une expérience qui avait quelque chose de magique. Un truc qui m'impressionne encore. Maintenant que le temps a passé, et avec le recul, je me dis qu'il y a mille et une chose que je referai différemment. Mais dans l'absolu, je reste convaincu qu'on a fait du bon boulot. Et je peux même te dire que si une série régulière existait, j'adorerais en être l'illustrateur !

Vous avez enchainé avec** No Hero, **encore avec** Warren Ellis. **Une nouvelle histoire de super-héros qui contient notamment une séquence de métamorphose mémorable...

Oui, cette scène de la métamorphose m'avait marquée à la lecture du scénario. Au départ, quand j'ai pris connaissance du début du scénario, je me suis dit qu'il s'agissait d'une énième aventure de super-héros. Mais – et c'est bien ce qui me fascine le plus chez lui – **Ellis** a réussi à faire prendre à cette histoire une tournure très surprenante. C'est devenu sa marque de fabrique et c'est bien ce qui fait de lui un grand auteur de comics. Là aussi, j'aurais changé un paquet de choses, surtout pour les premiers épisodes, si j'avais connu le dénouement. Pour autant, je crois également qu'il s'agit d'un bon bouquin qui me laisse aussi un souvenir aigre-doux : pour moi, c'était le début de la fin avec Avatar...

Y a-t-il un style de bande dessinée que vous ne pourriez pas illustrer ?

Je vais essayer par tous les moyens d'éviter de dessiner des séries qui prévoient des scènes excessivement violentes. Je ne suis pas à l'aise avec ce cachet « *dessinateur de massacres et de tripes à l'air* », cette marque de fabrique qu'on m'a collée et dont je veux à présent me détacher. Moi je me considère comme un dessinateur « tout terrain » !

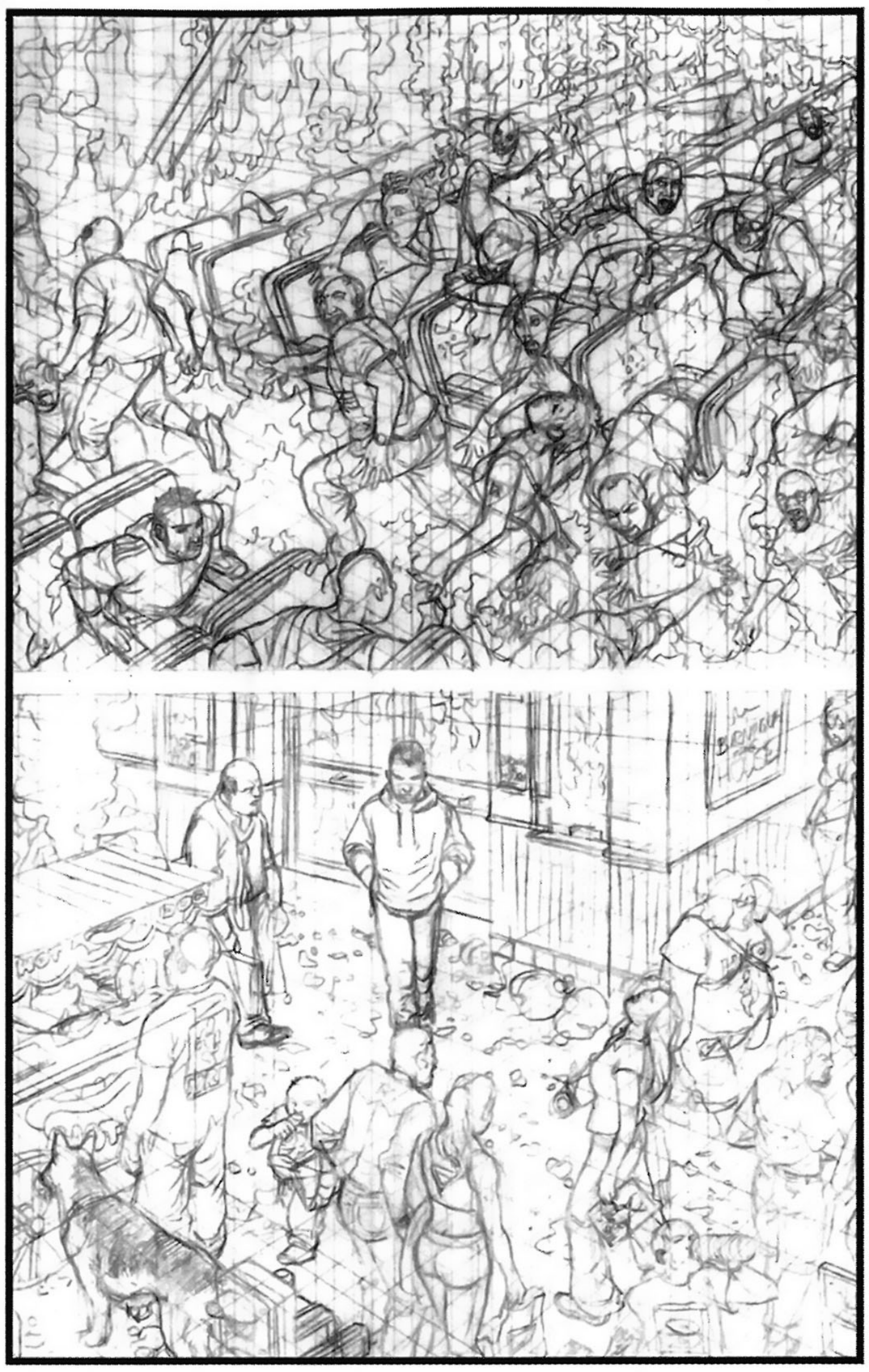
Qu'auriez-vous fait si vous n'aviez pas eu de don pour le dessin ?

Et bien, avant d'être dessinateur, et même « *pendant* », j'ai fait un tas de jobs. Bon, j'ai laissé tomber le rock, parce que je suis trop vieux maintenant et que j'ai perdu mes cheveux ! *Aaaaaaaargh* ! Plus sérieusement, si je n'avais pu être illustrateur, j'aurais aimé devenir artisan ou agriculteur, ou exploitant agricole d'un domaine. Cela me branche de travailler avec mes mains et de voir les choses grandir et donner leurs fruits...

Si vous pouviez découvrir les secrets d'un artiste, qui serais-ce ?

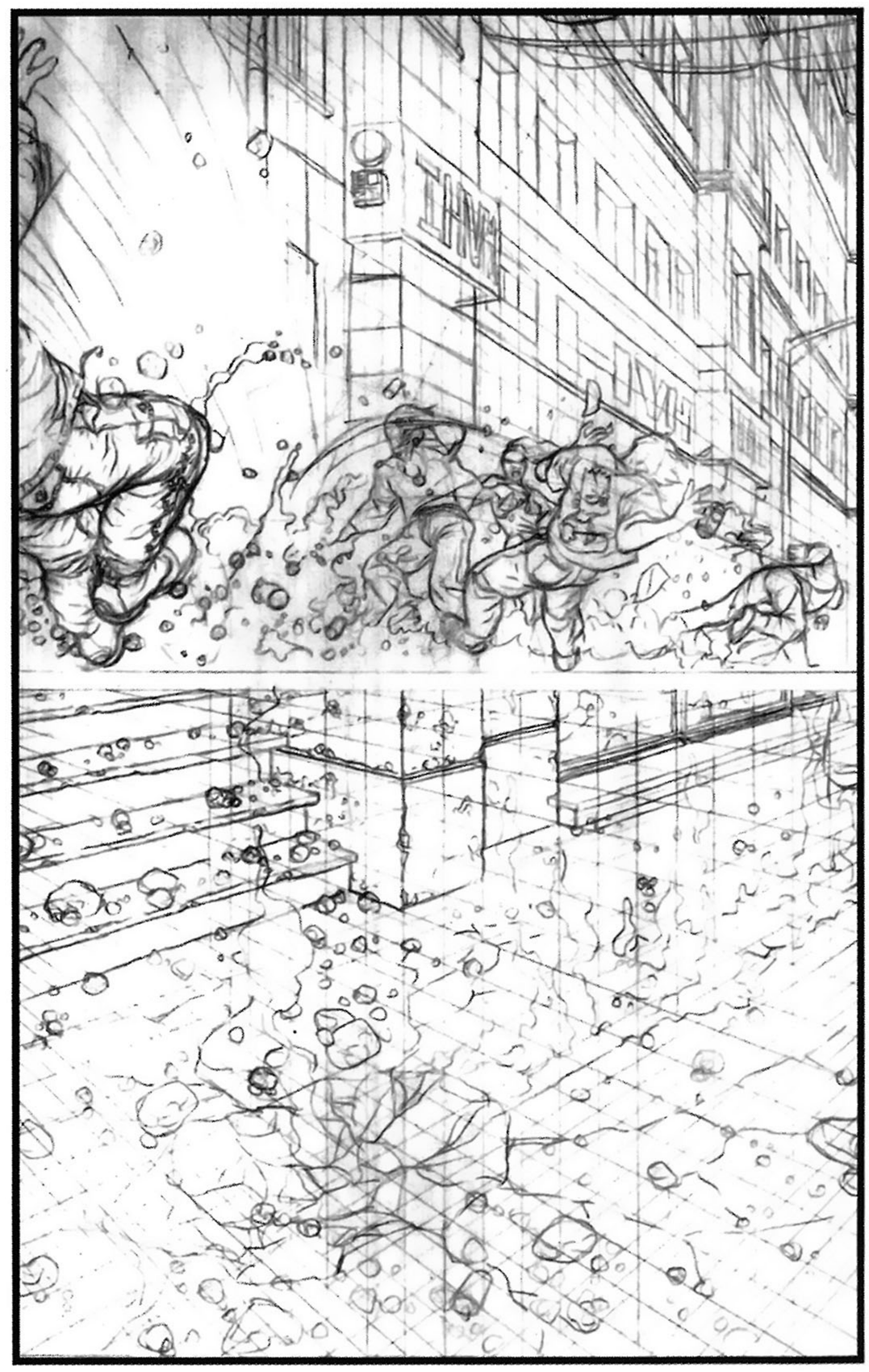
Sans aucune hésitation, et ma réponse sera mon petit hommage posthume au meilleur créateur d'histoires dans l'Histoire : **Jean Giraud**, **Gir**, **Mœbius**. J'aurais adoré le connaître, ou pouvoir parler avec lui. C'est lui qui est « *coupable* » de ce que je suis aujourd'hui... •

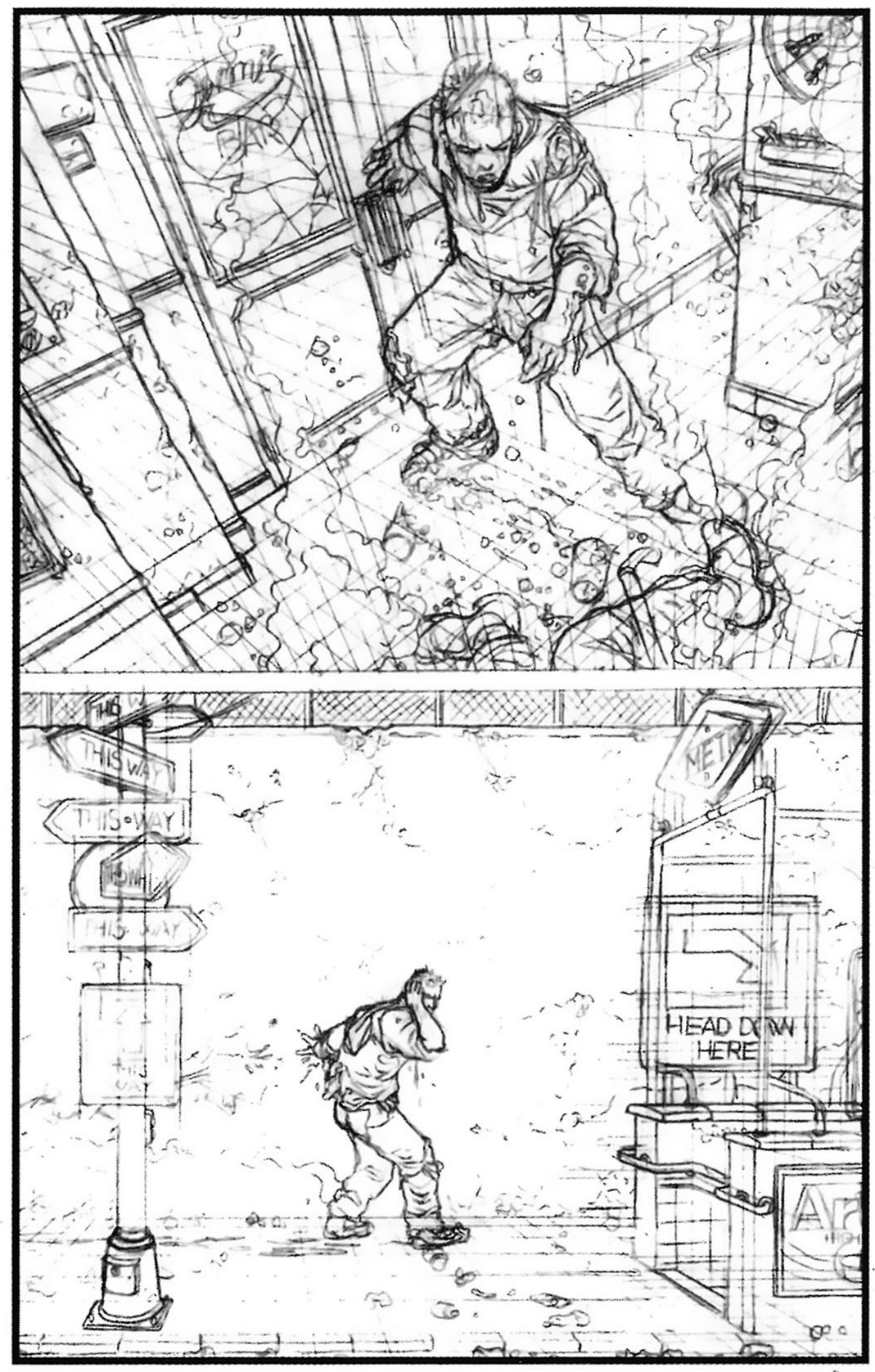
Sketchbook

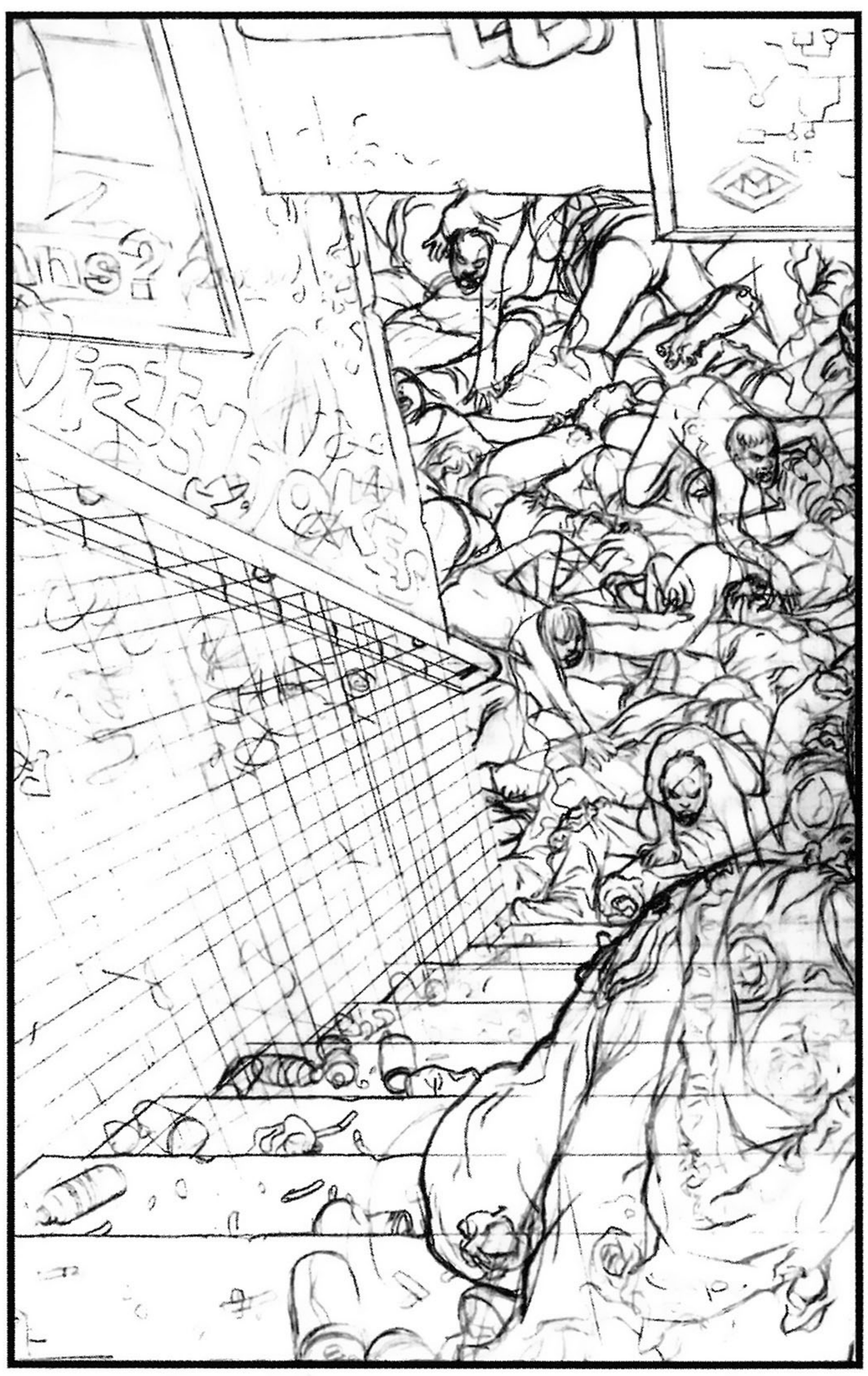


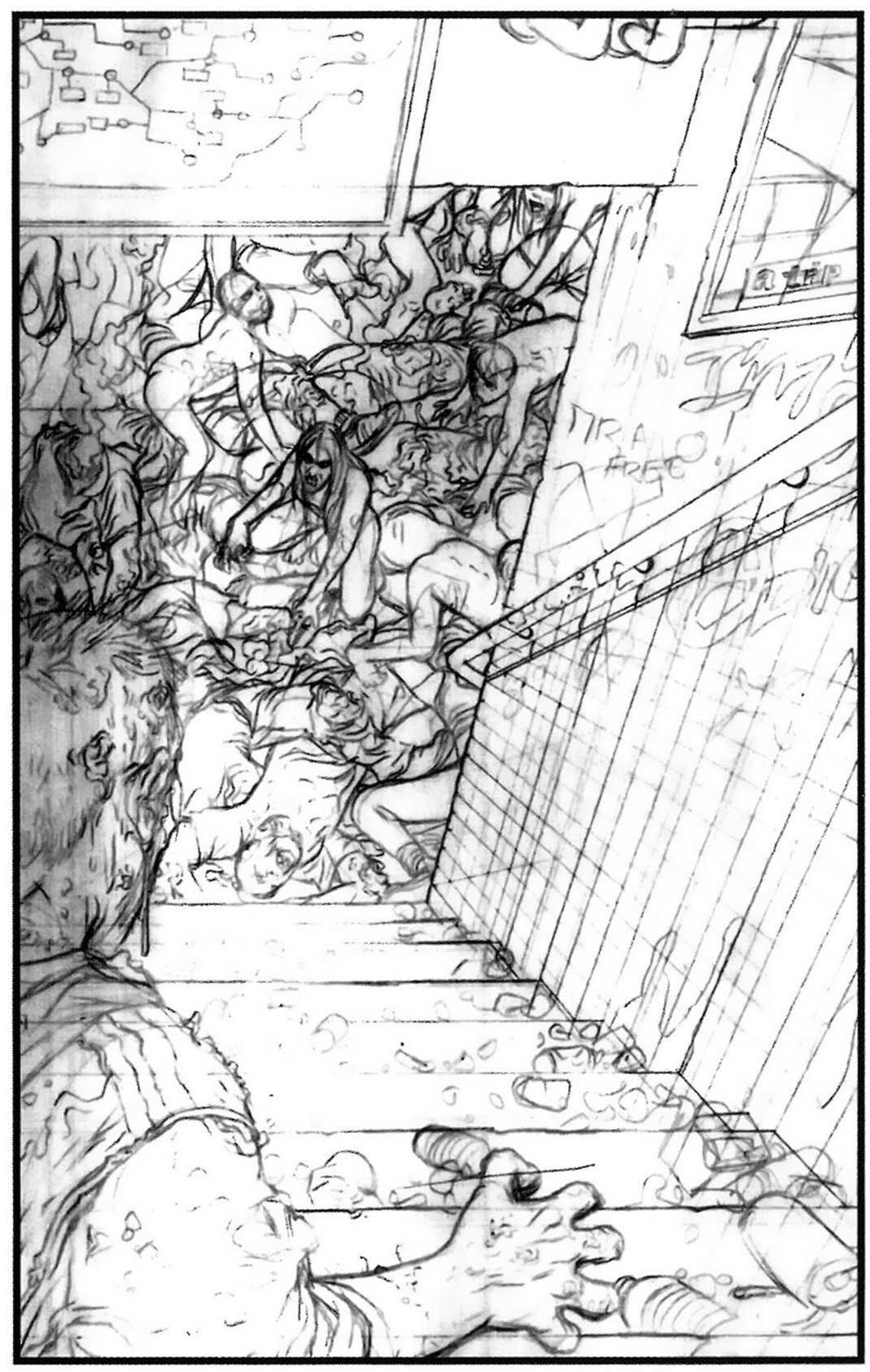
POLICE

JOHN (BOTH HIS HEROES WE THROUGH)



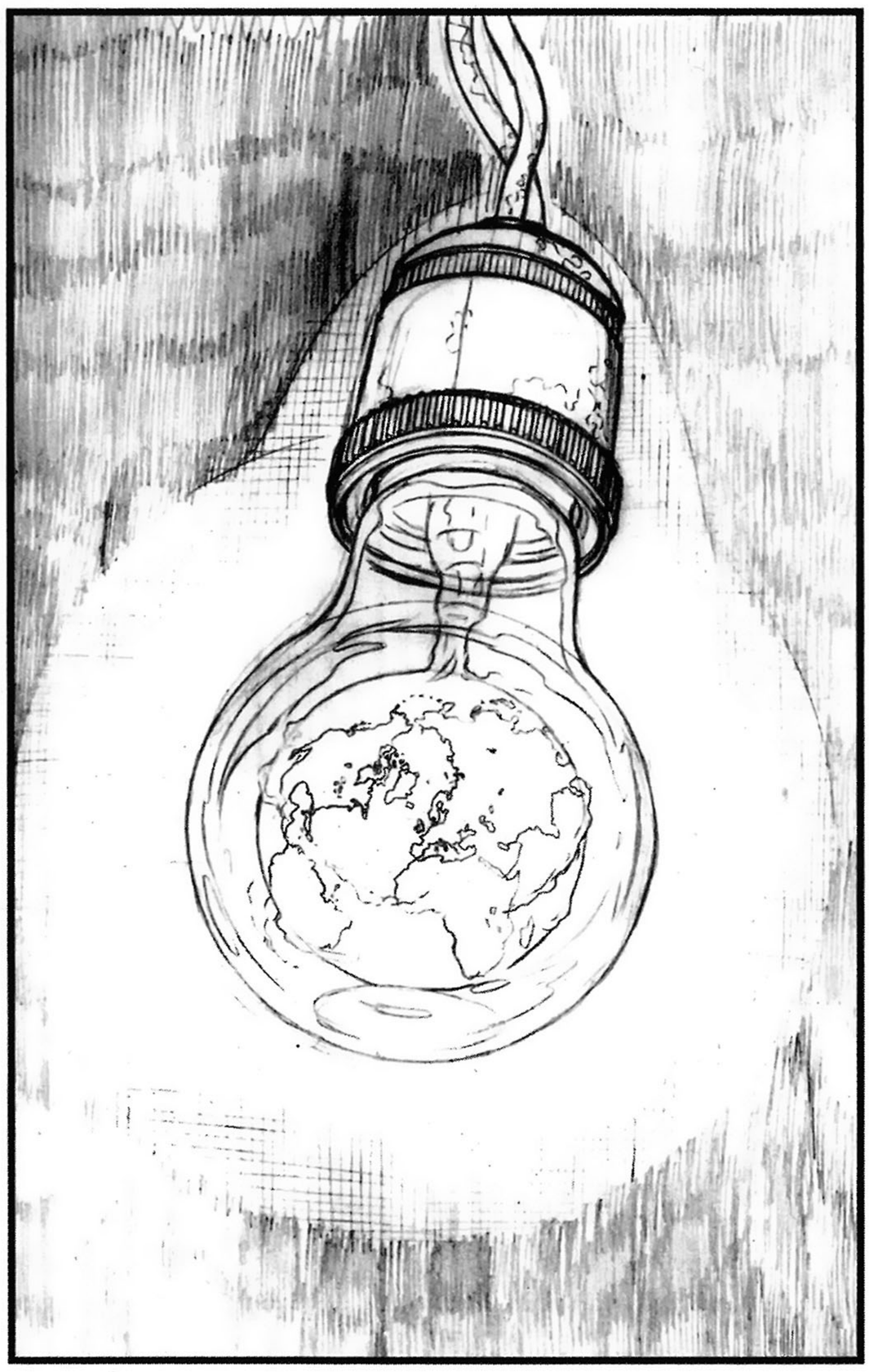

THIS WAY
THIS WAY
HEAD DOWN HERE

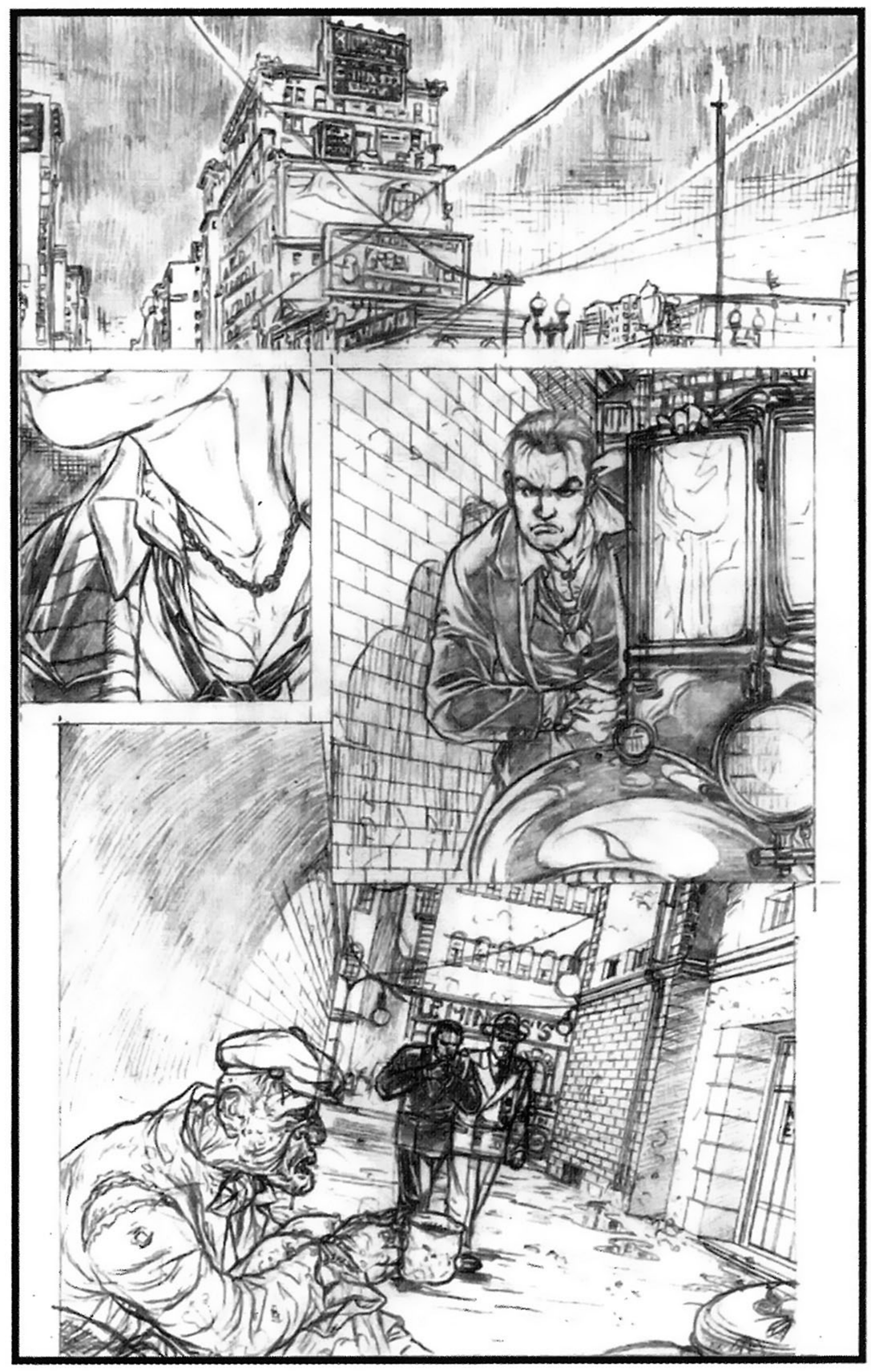


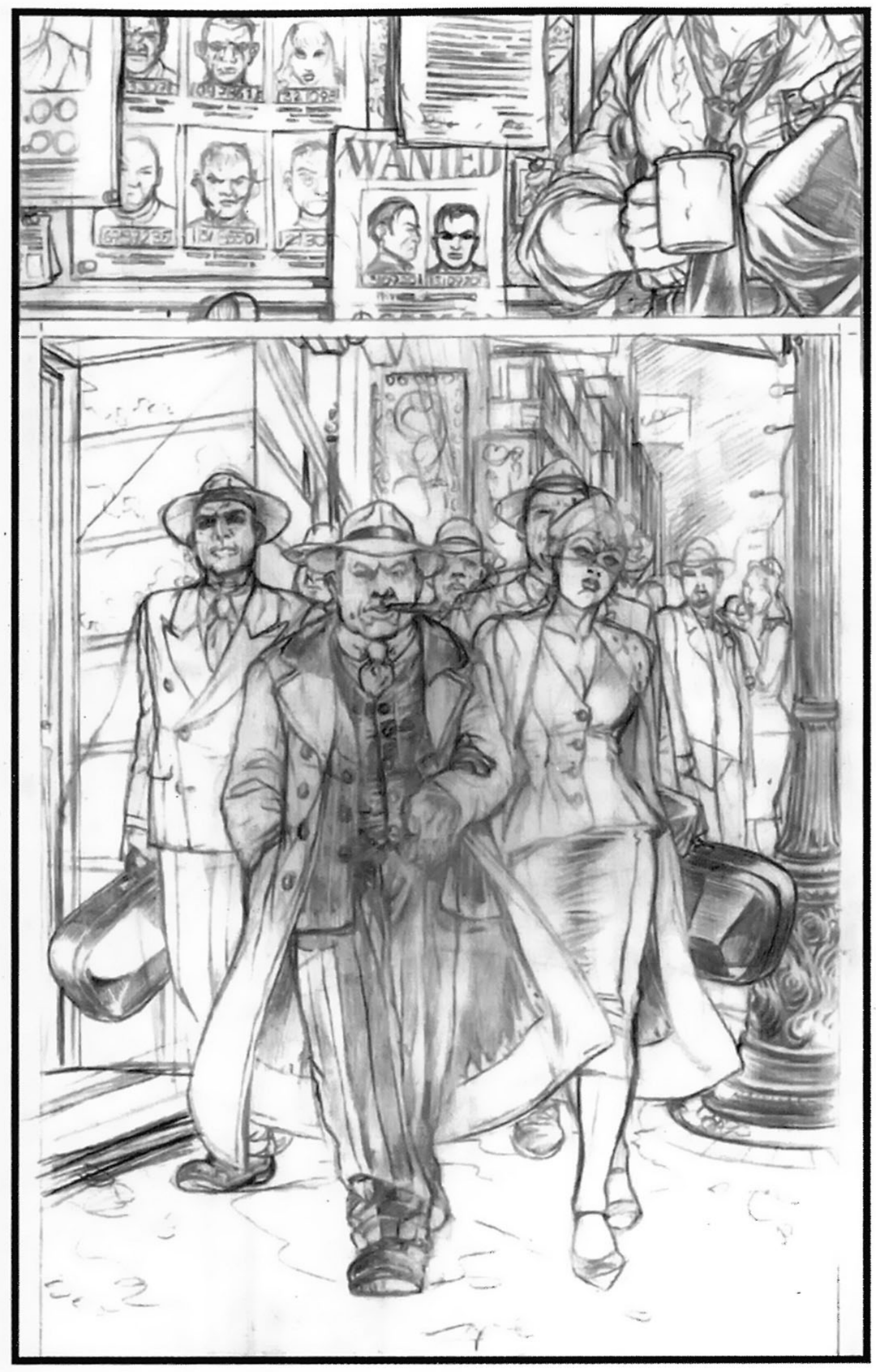


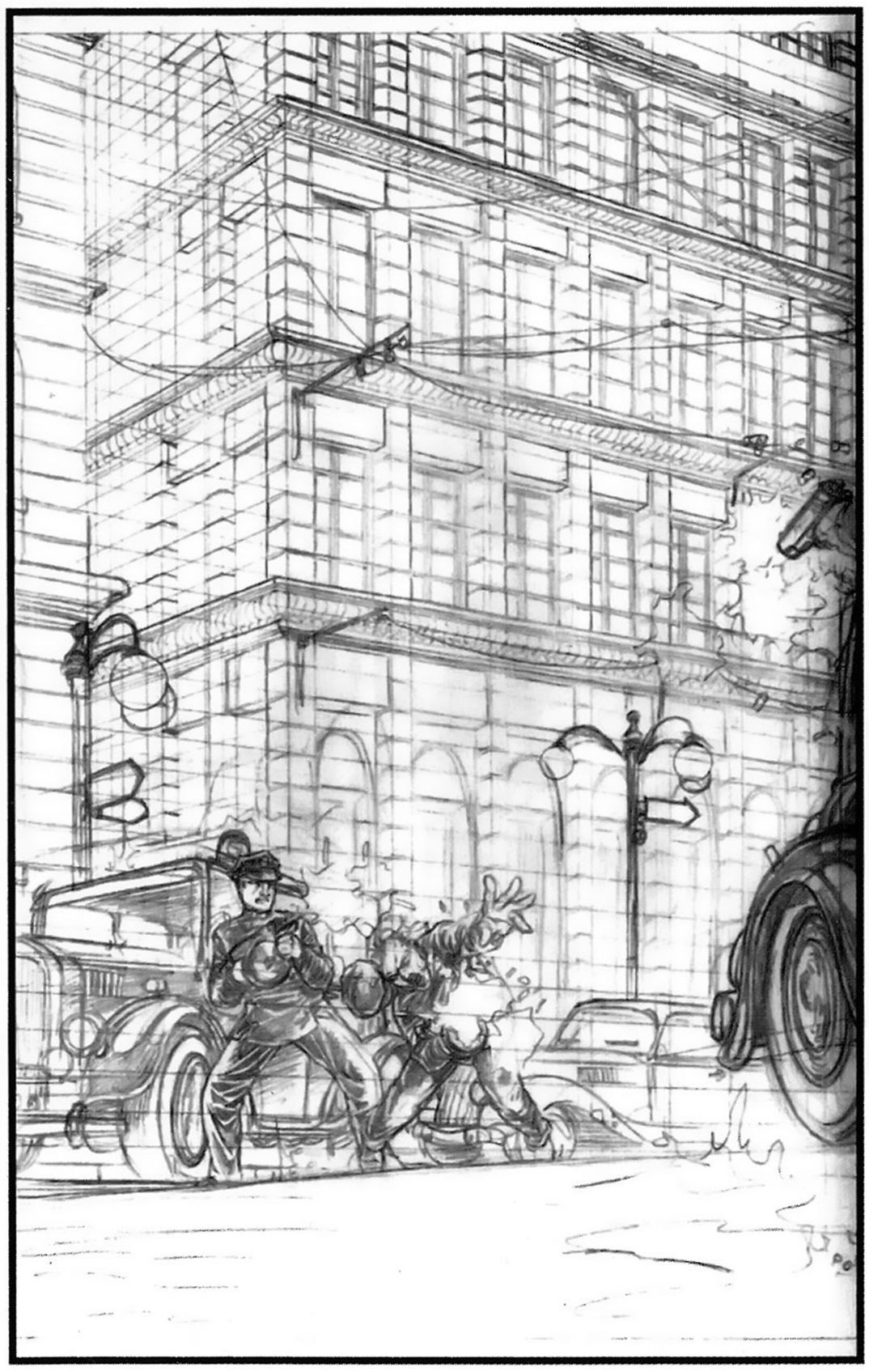
COPY TO
PANEL 1
PAGE 1

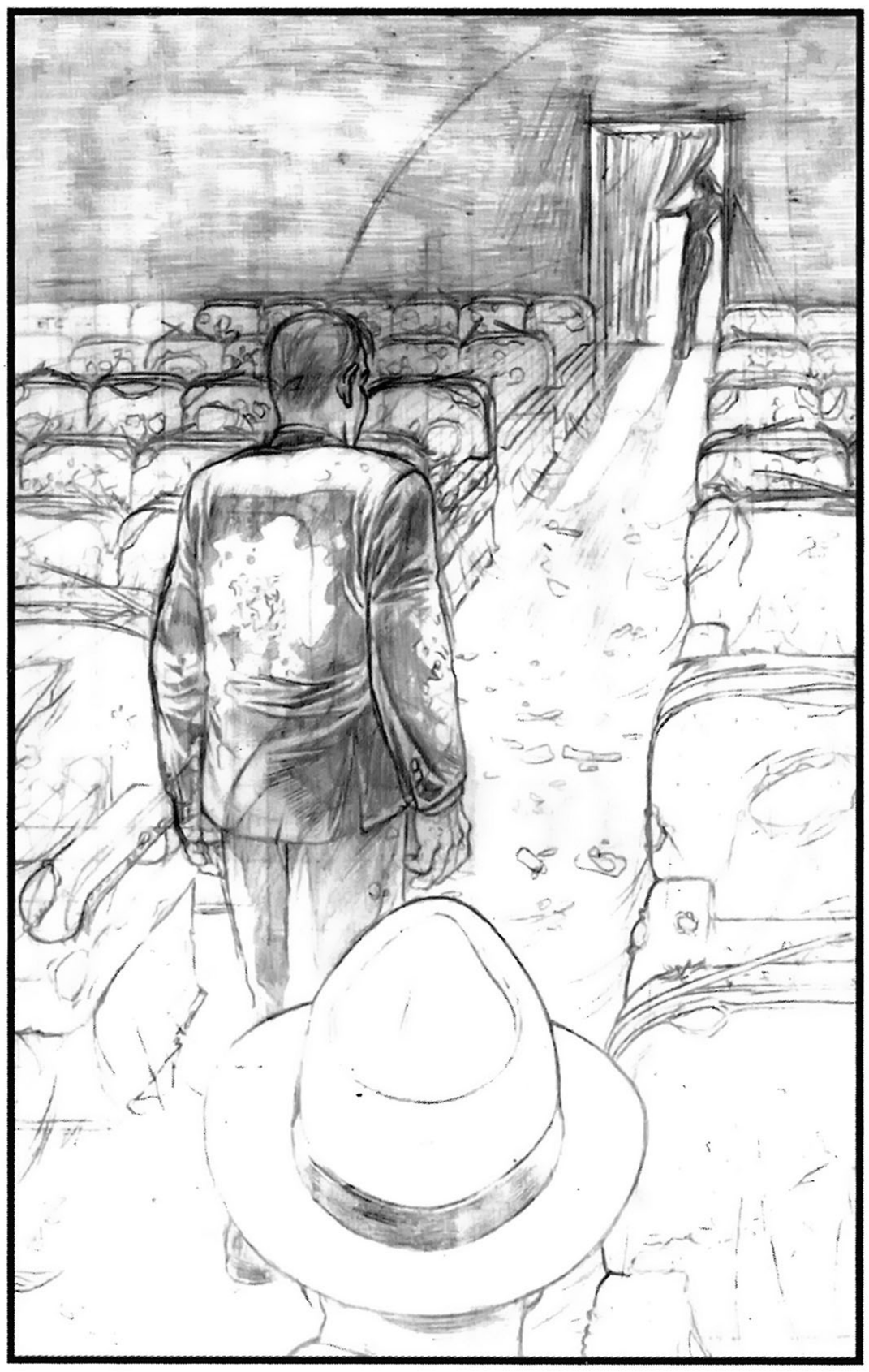
OK?






WANTED





Parole au traducteur

« Ah, ah... Non ! » par Alain Delaplace

Voilà la réponse que j'ai donnée à **Mickaël** quand il m'a demandé si je voulais me charger de traduire *Another Suburban Romance*. À vrai dire, j'avais tout de même élaboré un petit laïus, précisant que je voulais bien traduire tout et n'importe quoi, même le mode d'emploi d'une calculatrice.

Tout sauf **Alan Moore**. Non pas que je ne supporte pas la prose de M. Moore, bien au contraire. Mais j'ai eu la chance de pouvoir lire Alan Moore en V.O. dès les années 80 et, évidemment, de nombreuses autres fois par la suite et je n'avais que trop bien l'idée de ce qui m'attendais.

Pourquoi est-ce si compliqué ? Cela ne tient pas tant à l'imagerie ou au vocabulaire mais à ce que j'appellerais la « musicalité » de ses textes. C'est d'autant plus le cas avec *Another Suburban Romance*, avec ses velléités de mise en scène musicale. Il faut réciter un texte de Moore, dans la langue d'origine (et avec une prononciation décente) pour réaliser combien les mots roulent sur la langue et les accentuations marquent le rythme, chaque histoire devenant une ballade contée par un troubadour barbu, au fond d'un pub de front de mer – c'est l'effet que ça me fait, en tous cas. Alan Moore, en V.O., c'est l'ASMR fait comics.

Voilà. Ça, c'est ce que l'on peut appeler le côté artistique de la difficulté.

Ensuite, il y a la technique. Les textes d'*Another Suburban Romance* n'ont pas tous la même structure et en cherchant quelque peu (beaucoup, et avec l'aide de gens versés en poésie), on réalise la richesse des structures et des formes de texte de la poésie anglophone, on s'esbaudit et on s'inquiète de sa propre capacité à retranscrire ça en français.

Figurez-vous que dans la langue anglaise, les pieds d'un poème se mesurent couramment de manière accentuelle et non pas en comptant chaque syllabe, comme on le fait couramment en France (du moins les petits amateurs dans mon genre). Je ne vais pas me lancer dans un cours là-dessus (ce n'est pas l'endroit et je n'ai rien d'un « maître » en la matière) mais si ça peut vous donner une idée du casse-tête qu'est la traduction d'un poème, alors tant mieux. On trouve des assonances, des consonances, des allitérations, des anaphores...

Et on comprend alors que Mickael, ce type bonhomme que vous aviez jusqu'alors pris pour un ami, nous a tendu un joli traquenard. Et il y a les références, **John Dillinger** (et à la 'femme en rouge' qui le mena à sa perte), **Bogart, Raymond Chandler, Tennessee Williams…** Et même de l'hébreu (non traduit dans le texte – possiblement « hadach », « nouveau ») !

Et que dire de devoir traduire (et donc trahir) ce qui est déjà une adaptation en soi ? Et les risques, bon sang ! Vais-je me faire soudainement boulotter par un serpent ailé géant surgissant de nulle part ? Un grand philosophe a dit que l'homme sage est celui qui connait ses limites alors…

Non. Je ne pouvais pas le faire et j'ai poliment mais fermement décliné. Sagement, nous avons confié la mission à **Jim Lainé**, ami et traducteur professionnel éprouvé.

Quelques temps plus tard, c'est une mission de relecture qui m'est confiée et je comprends à la lecture des premières pages traduites que Jim a été confronté aux mêmes problèmes que moi.

Il allait falloir travailler de concert. Croyez-le ou non, j'étais cette fois-ci gêné non pas à l'idée de toucher aux textes de Moore mais plutôt à celle de toucher à la traduction de Jim.

Demandez à n'importe quel traducteur valable : ça ne se fait pas de ramener sa fraise sur le travail d'un autre. Là-dessus, Jim a eu la classe de me laisser le champ libre et, ensemble, on en est arrivé à bout. On espère.

Jim vous dira que j'ai tout réécrit mais ce qu'il omet de préciser, c'est que le premier pas est le plus difficile et que moi-même j'ai reçu l'aide précieuse d'amis bien plus versés que moi en poésie anglophone (merci, Aaron). Pas de héros ici, juste un travail d'équipe.

Retenez juste que mon souhait le plus cher est que mon apport à ce recueil ait été le plus insignifiant possible. Je vous laisse, je viens de recevoir un message de Mickaël, il aimerait que je traduise un comics en *Goua'ould*. Ça me reposera. •

Variation

En 1998, la maison d'édition américaine **Caliber Comics** publie la revue *Negative Burn*. Parmi les différentes séries prépubliées, on découvre des récits courts dérivés de chansons écrites et composées par **Alan Moore.**

Des artistes prestigieux sont présents tels que **Dave Gibbons**, **Arthur Adams** ou **Terry Moore**. Leurs prestations sont regroupées quelques mois plus tard au sein de l'album intitulé *Songbook*.

Parmi les dessinateurs, on note également la présence de **Ken Meyer Jr**. qui transposa la chanson *Another Suburban Romance*, sans savoir qu'auparavant « *c'était l'acte d'une pièce de théâtre* ».

Transposer des paroles d'une chanson en bande dessinée peut nécessiter des difficultés mais il ne se souvient pas « *avoir eu de problème particulier* », espérant que sa composition « *était suffisamment explicite.* »

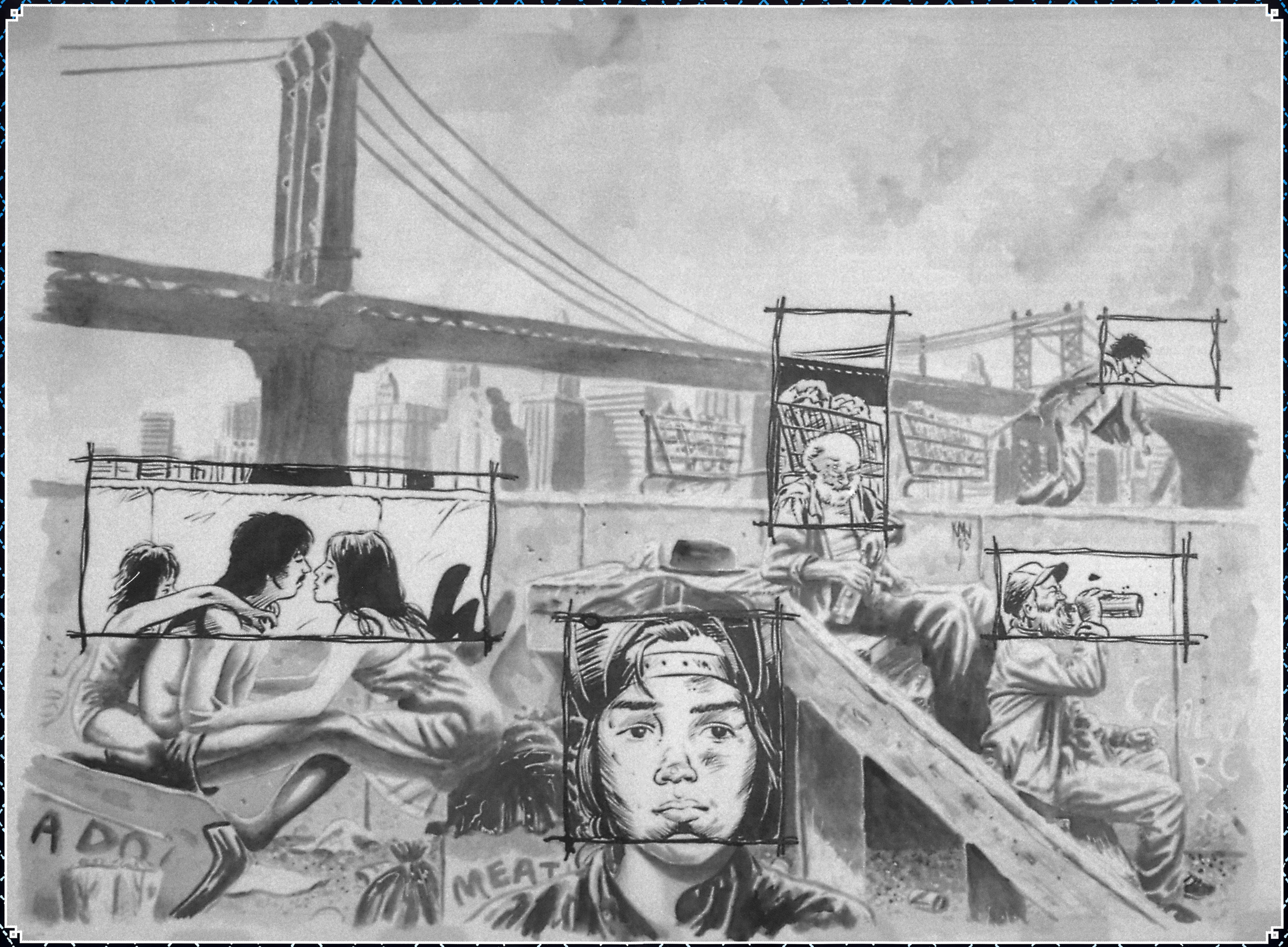
À contrario de l'adaptation réalisée par **Antony Johnston** et **Juan José Ryp**, sa version d'*Another Suburban Romance* est très courte, synthétisant le texte en une double-page.

« *Je ne me souviens pas (c'est un problème courant pour moi !) des choix que j'ai dû faire. Je pense que l'éditeur Joe Pruett m'a peut-être dit que j'avais deux pages, mais cela pourrait être faux... Je crois que j'ai décidé de choisir un thème sur les opprimés et les membres ignorés de notre société, puis j'ai cherché des références que je pouvais adapter à l'imagerie.*»

En plus de son adaptation, Ken Meyer Jr. se voit confier la réalisation de la couverture de l'album Songbook. Il réalise un portrait d'**Alan Moore,** « *un homme à l'allure assez intéressante ! Quand j'ai fait ce portrait, je n'avais pas vraiment beaucoup de choses à faire... Il n'y avait pas beaucoup de photos (et c'était avant Internet). J'ai réussi à obtenir le numéro de téléphone d'*Alan *en Angleterre et je l'ai appelé pour voir s'il avait quelque chose à m'envoyer.*»

L'autre anecdote de ce portrait est que « *la version publiée est numérique* » car en plein déménagement, il a « *égaré le tableau original* » et qu'il ne l'a retrouvé que des années plus tard. « *J'ai donc utilisé essentiellement les mêmes éléments, y compris un gribouillage de ma fille de 5 ans, la même mise en page et la même idée générale dans la composition* ». ●

*À droite, le portrait d'***Alan Moore** *réalisé par* **Ken Meyer Jr.**
*Dans la double-page suivante, Ken Meyer Jr nous présente son interprétation d'*Another Suburban Romance *sans les textes d'***Alan Moore.**


MEAT

Envol

Dans les années 1970, **Alan Moore** lit toujours des comics. Son intérêt pour les publications des grandes maisons d'édition que sont DC et Marvel a considérablement diminué. Seuls deux titres trouvent encore un écho favorable chez lui : le *Quatrième Monde* de **Jack Kirby** et le *Daredevil* écrit et dessiné par **Frank Miller**. Le Britannique se jette sur les productions de la scène underground américaine d'**Art Spiegelman**, **Bill Griffith** ou **Spain Rodriguez**. Il suit aussi de très près les publications de la revue hebdomadaire anglaise : *2000 AD*. La fine fleur des artistes britanniques y figure et son contenu hautement subversif et politique enthousiasment Moore. Avec un rythme de publication élevé, l'éditeur doit sans cesse recruter de nouveaux auteurs.

Jeune marié, son épouse enceinte, il se lance totalement dans l'écriture, comptant bien subvenir aux besoins familiaux et signer chez *2000 AD*. Il débute l'écriture d'un space-opera ambitieux mais qui, après des mois de travail, ne voit jamais le jour. Sur les conseils de son ami **Steve Moore**, Alan change son fusil d'épaule et part désormais sur des récits courts. Cela est payant puisque les portes de la revue qui restaient jusqu'ici hermétiques, s'ouvrent désormais. En quelques semaines, les épisodes de *Future Shocks* s'enchainent à ceux de *Time Twisters*. Alan trouve également d'autres travaux au sein d'autres revues comme *Sounds*, *Marvel UK* ou *Doctor Who Weekly*. Alternant l'écriture ou illustrant ses propres histoires, il devient un auteur qui monte.

Le début des années 1980 voit de multiples changements au sein des maisons d'édition. En 1982, l'ancien éditeur de Marvel UK, **Dez Skinn**, fonde une nouvelle structure et lance la revue *Warrior*. Parmi les titres qu'il souhaite relancer se trouve *Marvelman*. À l'origine, ce héros est une création de **Mick Anglo** et date de 1954. Après la présentation d'un dossier sur le personnage et son traitement, Alan Moore obtient le poste de scénariste de la série. Même si ses travaux sont appréciés, il était loin de partir gagnant avant la lecture du dossier par Dez Skinn. C'est un premier succès et un autre, encore plus grand, voit le jour dans la foulée : *V pour Vendetta*. Alan Moore et **David Lloyd** se sont rencontrés des années plus tôt, se respectent et nourrissaient depuis longtemps l'envie de travailler ensemble. Dez Skinn, voyant la qualité des séries orchestrées par son jeune auteur, lui donne l'opportunité de présenter d'autres projets. *The Bojeffries Saga* prend rapidement forme et permet à Moore de s'associer à **Steve Parkhouse**. Ce dernier trouve un partenaire inventif et lui laissant une part totale de créativité.

Les deux premiers titres de Moore chez *Warrior* s'exportent facilement aux USA, ce qui n'est pas le cas de *The Bojeffries Saga*, œuvrant dans un registre totalement différent. Malgré des retours positifs des lecteurs, la revue ne fonctionne pas aussi bien que prévue. À l'opposé, le succès de *2000 AD* ne se dément pas. Les séries majeures sont déjà nombreuses : *Judge Dredd*, *ABC Warriors* ou *Slaine*. Alan Moore imagine plusieurs titres pour la revue avec les aventures d'un extra-terrestre *Skizz*, celles de *D.R. & Quinch* et l'incroyable *Ballade de Halo Jones*. L'auteur s'est fait une place chez *2000 AD* par le biais d'histoires courtes, il y impose à présent des récits au long cours.

En 1983, avec un agenda de parution toujours plus chargé, Alan Moore doit faire des choix. Lui qui dessine toujours, stoppe l'un de ses deux strips, *The Stars My Desintegration*, et poursuit *Maxwell The Magic Cat*. Marvel UK, avec qui le Britannique travaillait depuis déjà quelques mois, confie à l'auteur la reprise de *Captain Marvel*, en compagnie d'**Alan Davis** au dessin. Ensemble, ils synthétisent et créent une véritable continuité entre le personnage et l'univers de Marvel.

Succès critiques et populaires, les productions estampillées Moore ont considérablement augmenté durant ces quelques mois. Fortement apprécié par **Stephen Bissette** et **John Totleben**, tous les deux auteurs de la série *Swamp Thing*, ils sont enchanté lorsque le Britannique arrive sur la série. La **Créature des Marais** prend une nouvelle dimension sous sa plume. Le succès est au rendez-vous et la maison d'édition lui confie une courte histoire de *Green Lantern Corps* dessinée par **Dave Gibbons**. Le dessinateur et Moore s'entendent parfaitement et retravaillent ensemble sur une histoire mettant en scène les derniers jours de *Superman*. Tous les deux évoquent la possibilité de raconter une grande histoire autour de super-héros issus du catalogue de Charlton Comics, une structure éditoriale rachetée récemment par DC. Après divers balbutiemments, *Watchmen* sort et fait date dans l'histoire des comics.

En plus de projets par milliers et d'idées qui foisonnent, Moore conserve son attachement pour le fanzinat. Il participe régulièrement à diverses publications. Grand fan du musicien **Brian Eno** qui aime parler des coulisses de la création musicale, Alan pense alors à la conception d'un essai sur la bande dessinée. •

Writing for Comics

Alan Moore's
WRITING FOR
COMICS
FUZ-9

Essai : **Alan Moore**

Dessin : **Jacen Burrows, Juan José Ryp**

Traduction : **Alex Nikolavitch**

Publication U.S.A. : **1983**, puis postface **2003**

Magistral

Depuis ses débuts en tant qu'auteur, **Alan Moore** laisse vagabonder sa plume selon ses envies. Si la bande dessinée a ses faveurs, il aime les mots et les utilise régulièrement dans des poèmes, chansons, préfaces ou autres articles pour diverses revues.

Ainsi, au début des années 1980, il écrit pour le magazine *Sounds* en livrant des récits courts comme *Roscoe Moscow* ou *The Stars My Degradation* qu'il illustre lui-même ou bien en interviewant divers artistes comme **Bauhaus**, dont le chanteur **Peter Murphy** est aussi originaire de **Northampton**.

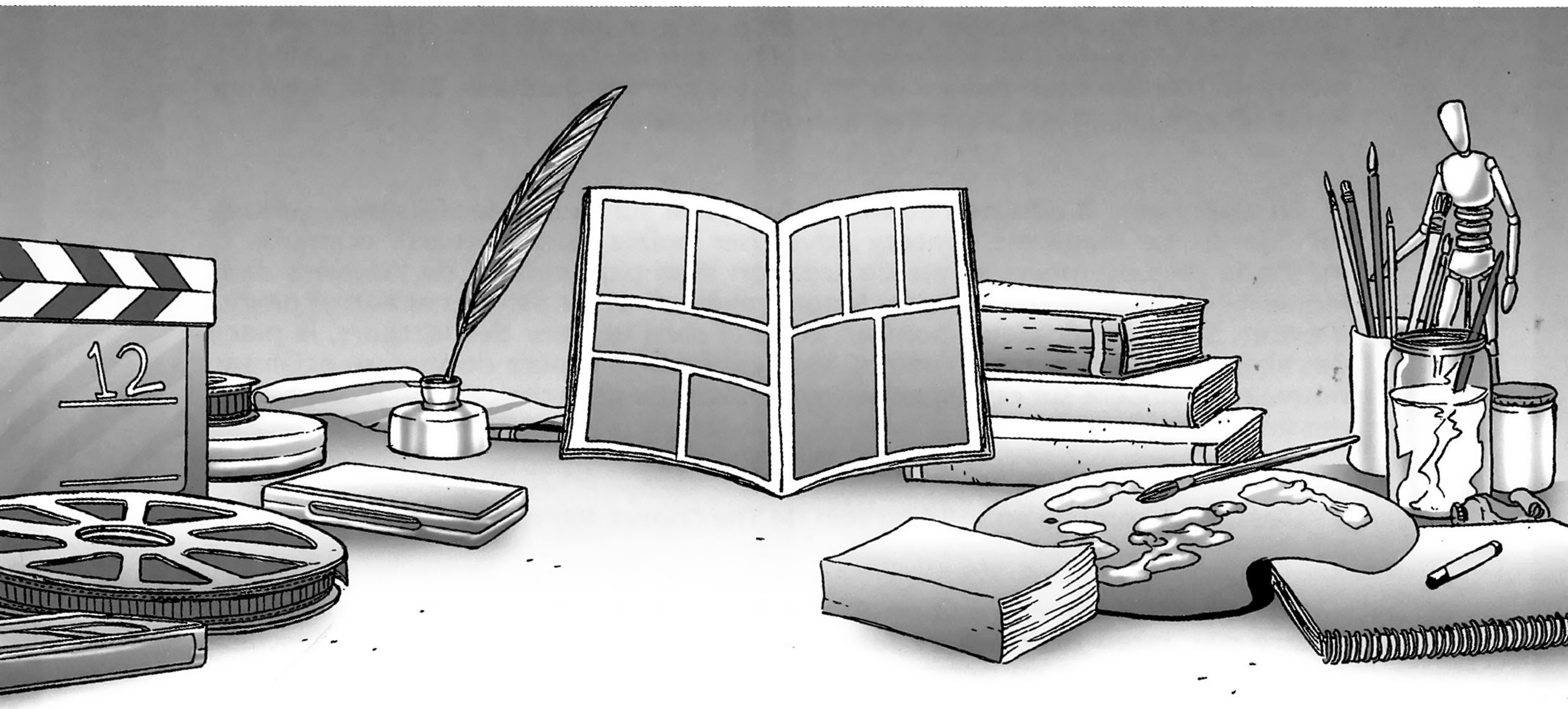
En août 1985, il débute l'écriture d'un essai sur la bande dessinée, *Writing for Comics*. Le magazine *Fantasy Advertiser* publie durant quatre numéros la méthode plus ou moins idéale de création d'un personnage, de l'univers dans lequel il évolue et de son histoire. Moore révèle diverses astuces et autres pièges à éviter. Si les dessinateurs sont en général dans le cœur des lecteurs, la place des scénaristes n'est pas la même. Avec cet essai, il espère donner un éclairage nouveau et sincère sur cet aspect encore méconnu de la conception d'une bande dessinée.

L'essai est compilé en 1988 au sein de *The Comics Journal*.

En 2003, la maison d'édition Avatar Press réédite l'album dans un volume illustré par **Jacen Burrows** et **Juan José Ryp**. Alan Moore écrit une postface dans laquelle il met en perspective plusieurs facettes de sa propre approche scénaristique.

Le scénariste britannique **Warren Ellis** décrit Alan Moore comme « *l'un des premiers auteurs de BD à écrire longuement et intelligemment sur les fondements du métier. Je connais des gens qui placent cet album juste à côté de ceux de* **Will Eisner** *et de* **Scott McCloud**, *sur leur étagère de lecteur intelligent.* » ●

Chapitre 1



L'idée de base : penser les comics

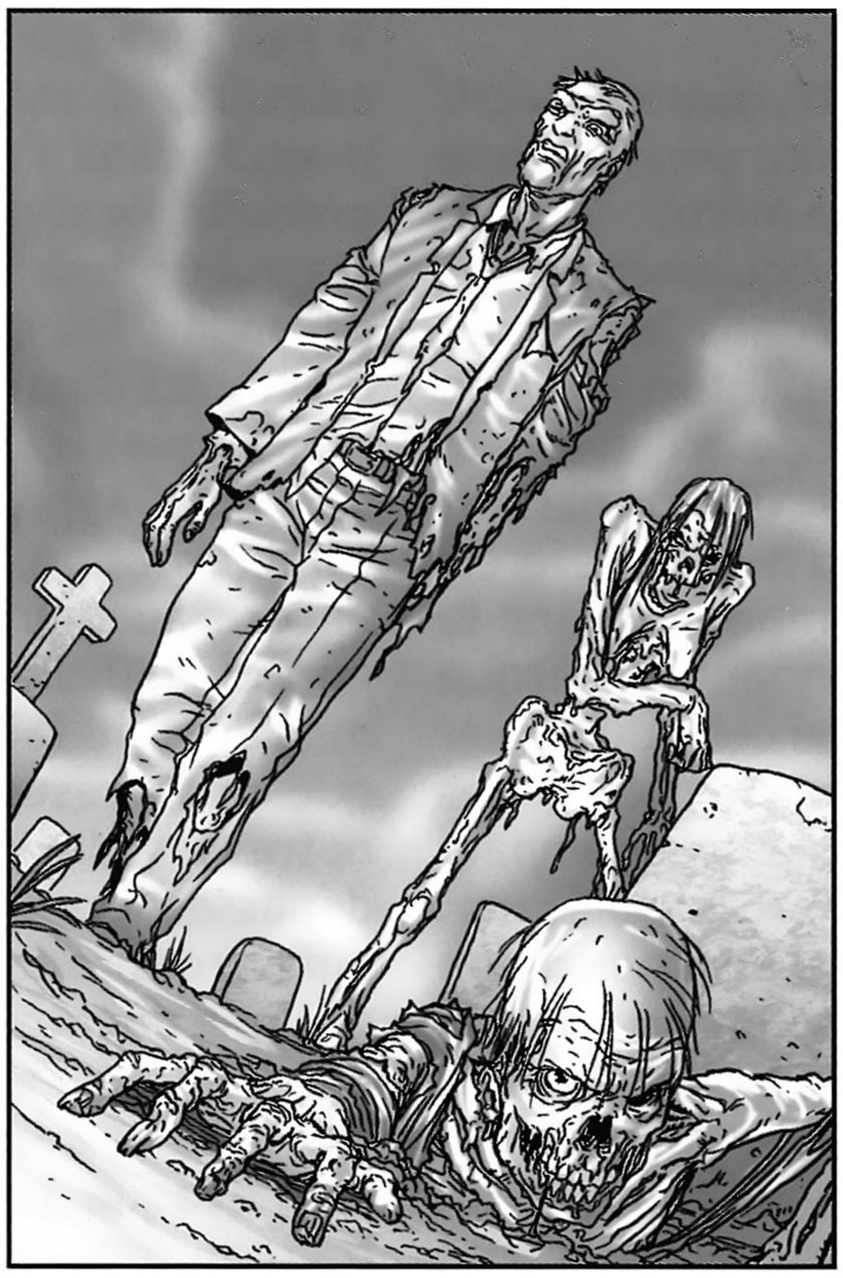
Vous savez, on vit dans un drôle de monde, quand même. L'an passé, Mad Dog m'a traité de « *Che Guevara de l'industrie des comics* ». La semaine dernière, **Dave Gibbons** m'a informé que j'en étais le **Terry Wogan**. Quoique n'ayant aucune idée de la façon dont a pu se produire cette stupéfiante métamorphose, je dois à contrecœur l'accepter comme la vérité sans fard et attendre avec terreur ma transformation finale et inévitable en **Pete Murray**. Mais même ainsi, je me trouve incapable de contenir ma tendance naturelle à l'autopromotion, attendez-vous donc à voir l'homme déjà le plus surexposé du petit monde des illustrés se vautrer dedans une fois encore.

La plus grande difficulté, quand on écrit sur une quelconque activité créative, que ce soit l'écriture elle-même ou le fait de dévorer publiquement des automobiles, c'est que, dans la plupart des cas, les articles ou interviews ne semblent pas capables de s'élever au-dessus d'une litanie d'informations techniques et de listes d'outils préférés. Je m'en voudrais de tomber ici dans le même piège en vous donnant la marque de ma machine à écrire ou celle du papier carbone que je juge le meilleur. Ces informations n'auraient aucun impact sur la qualité de votre propre écriture. De la même façon, je ne pense pas qu'un exposé précis de mes processus de travail soit très utile, dans la mesure où ils varient largement d'histoire en histoire ; chaque auteur développe de toute façon sa propre approche en fonction des circonstances.

Par-dessus tout, je ne veux rien produire qui ressemble de près ou de loin à un « *Comment écrire les comics, la méthode Alan Moore* ». Apprendre à une génération de jeunes auteurs comment copier la génération d'avant était déjà une idée stupide quand Marvel a sorti son propre manuel et il serait tout aussi irresponsable de ma part d'apprendre à des scénaristes débutants comment pondre des didascalies extravagantes du genre « *L'aube transformait le ciel en abattoir* » ou quoi que ce soit de ce genre. **John Buscema** est un excellent dessinateur, mais cette industrie n'a pas besoin de 50 personnes qui dessinent comme lui, pas plus qu'elle n'a besoin d'autres scénaristes écrivant comme moi.

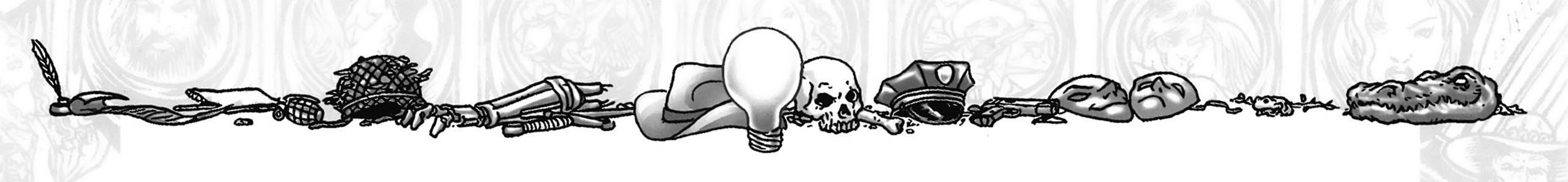
C'est avec tout ceci en tête que je voudrais tenter autre chose et aborder le sujet plus large de la façon dont nous devons penser l'écriture de la bande dessinée en tant que telle plutôt que les détails des procédés. J'aimerais parler des approches et processus de pensée sous-tendant l'écriture elle-même plutôt que la manière dont ces processus sont finalement couchés sur le papier. Telle que je vois la situation, la façon dont nous envisageons l'acte d'écrire influe forcément sur la forme de ce que nous produisons. Si j'en juge par ce qui sort chez les gros éditeurs, il me semble qu'un facteur majeur dans l'absence de vie de leurs produits, ce sont les processus de pensée stagnants leur servant de base. Quand j'examine les standards d'écriture dans les comics du moment, j'y vois les mêmes mécaniques et structures d'intrigues et la même approche fonctionnelle de la caractérisation, employées encore et encore au point qu'il devienne de plus en plus difficile d'imaginer que d'autres manières de faire puissent exister. Alors que nos présupposés de base quant à notre art deviennent de plus en plus dépassés, nous trouvons de plus en plus difficile de produire des œuvres conservant de la pertinence dans le monde changeant où existent l'industrie et ses lecteurs. Par « *pertinence* », soit dit en passant, je n'évoque pas seulement des récits traitant des rapports raciaux ou de la pollution, quoi que ça en fasse largement partie. Je pense à des histoires ayant du sens dans le monde qui nous entoure, qui évoquent la nature et la texture de la vie dans les dernières années du 20e siècle. Des histoires qui puissent s'avérer utiles d'une façon ou d'une autre. Je veux bien admettre que l'industrie puisse survivre quelque temps en titillant la nostalgie des amateurs ou en livrant de simples récits d'évasion. Mais à mon sens, en se concentrant uniquement sur de tels thèmes, elle se condamne à n'être pas plus percutante ni digne de considération que l'industrie des cartes de vœux.

Pour le meilleur ou pour le pire, la société telle que nous la connaissons subira forcément des changements presque incompréhensibles au cours des quarante prochaines années. En admettant qu'il soit possible d'y survivre (et d'un autre côté, si ce n'était pas le cas, se poser la question devient futile) et en admettant donc que nous ayons un avenir, il va falloir s'y confronter. Le choix me semble assez simple : ou nous surfons sur la vague du changement, ou elle nous balaiera. Cela s'applique au monde en général mais également, à l'évidence, au sujet qui nous intéresse aujourd'hui, que nous soyons pro-fessionnels de la bande dessinée ou seulement lecteurs enthousiastes. Si les comics veulent survivre, ils doivent se transformer et devenir assez flexibles pour encaisser un processus de changement continu. Changer les ornières dans lesquelles s'est enferrée l'industrie ne suffit pas. Nouvelles techniques d'impression, nouveaux personnages, nouvelles facilités de création graphique via l'ordinateur... rien de cela ne fera la moindre différence si les présupposés de base du média ne sont pas remis en question pour s'adapter à une époque différente de celle où ils ont été pensés au départ. Vous pouvez produire une BD avec des personnages brillants et intéressants, la faire dessiner et coloriser sur ordinateur puis la publier sur un beau papier couché, il reste probable que ça restera une merde plate et à peine lisible.



La raison pour laquelle l'écriture des bandes dessinées est sans doute une cause d'inquiétude plus importante que le dessin, c'est que le scénario est au début de tout le processus. Si la pensée derrière l'écriture est inadéquate, le script le sera aussi. En conséquence, même entre les mains du meilleur dessinateur du monde, le résultat final manquera d'une chose que l'impression la plus pimpante ne saura compenser. Pour changer les comics, nous devons changer la façon dont nous pensons leur création, et les explorations auxquelles je vous convie ne sont que de premiers pas maladroits dans cette direction.

Faute d'un meilleur endroit par lequel commencer, il est peut-être intéressant de nous pencher sur la nature des comics et de leurs possibilités, et d'avancer à partir de là. Pour penser les comics, il est bien que vous ayez une idée de ce qu'ils sont fondamentalement. Et c'est là que nous rencontrons notre première difficulté : en tentant de les définir, la plupart des commentateurs ne sont pas allés tellement plus loin que des comparaisons entre ce média et quelques autres considérés comme plus acceptables. On parle de bande dessinée en termes de cinéma, et de fait, une bonne partie du vocabulaire technique que j'utilise quotidiennement pour communiquer avec les dessinateurs en provient. Je parle en termes de gros plans, de plans larges, de zooms et de panoramiques. C'est un moyen pratique de transmettre des instructions visuelles précises, mais cela tend à nous faire voir la bande dessinée comme quelque chose de presque indiscernable du cinéma. Et si la pensée cinématographique a sans nul doute produit quelques-uns des chefs-d'œuvre de la bande dessinée de ces dernières années, je finis par la trouver trop limitante et restrictive comme base pour notre propre médium. Pour partie, toute émulation des techniques filmiques par la BD finit inévitablement par



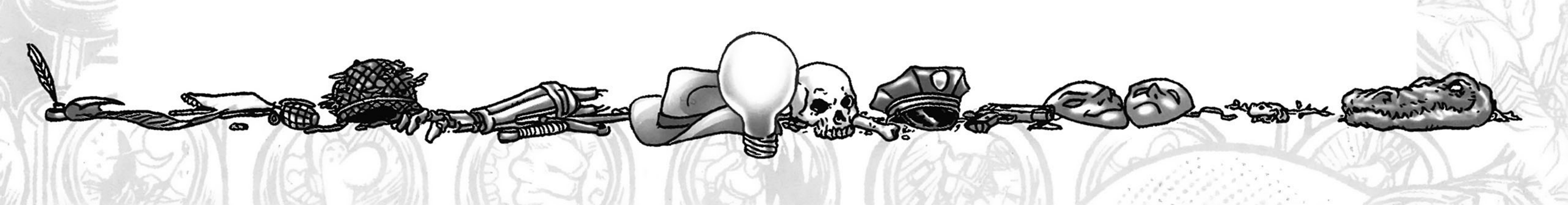
souffrir de la comparaison. Bien sûr, une progression cinématographique entre vos cases peut donner à votre récit un côté plus immersif et vivant que ceux de vos collègues n'ayant pas encore compris l'astuce, mais à l'arrivée, vous aurez surtout obtenu un film sans mouvement ni bande-son. L'utilisation de techniques cinématographiques peut faire avancer les standards d'écriture et de dessin en bande dessinée, mais si jamais ces techniques sont envisagées comme le pinacle de ce que doit être la BD, alors elle est condamnée en tant que média à demeurer un parent pauvre de l'industrie cinématographique. Il n'est pas question de s'en contenter.

La bande dessinée peut également être envisagée en termes littéraires, dans un effort visant à comparer les scènes illustrées et les formes conventionnelles de la littérature. Ainsi, « l'histoire courte » en BD est largement conçue dans les termes de formules classiques d'écrivains comme **O. Henry** et **Saki**, avec la chute surprenante dans la dernière case. Mais de façon assez stupide, toute bande dessinée de plus de 40 pages se retrouve automatiquement comparée à un roman, et souffre forcément de la comparaison. Même avec la meilleure volonté du monde, essayer de décrire le roman graphique *Dazzler* dans les mêmes termes qu'on emploie pour analyser *Moby Dick*, c'est chercher les ennuis. Tout comme nous avons des films sans mouvement ni son, nous nous retrouvons avec des romans sans portée, profondeur ni finalité. Ça non plus, il n'est pas question de s'en contenter.

Histoire d'empirer les choses, même dans leur façon d'employer les techniques d'autres médias, les auteurs de bandes dessinées ont tendance à rester enracinés dans le passé. Si l'on examine ces BDs décrites comme cinématographiques, on voit que l'idée du cinéma de ces auteurs semble avoir été totalement empruntée à l'œuvre de **Will Eisner**, et plus particulièrement aux récits réalisés par Eisner il y a 30 ou 40 ans. Ce n'est pas un mauvais point de départ, nous sommes bien d'accord, saut que la plupart des auteurs en font aussi leur point d'arrivée. Eisner, quand il fait *The Spirit*, y utilise les techniques filmiques de gens comme **Orson Welles** et le résultat est brillant. Ses imitateurs emploient également les techniques de Welles, mais de seconde main, oubliant qu'Eisner apprenait de la culture de son temps. Le cinéma en BD, cela signifie dès lors Welles, **Alfred Hitchcock** et peut-être une poignée d'autres dont les chefs-d'œuvre ont au moins une trentaine d'années, quand ce n'est pas le double. Pourquoi n'y a-t-il aucune tentative de comprendre et d'adapter l'œuvre des pionniers contemporains comme Nick Roeg, ou Altman, ou Coppola, si nous cherchons vraiment une approche cinématographique ? (Je me dois peut-être, à ce stade, de signaler que l'estimable Bryan Talbot a fait un magnifique boulot en utilisant certaines des techniques de Roeg dans son épopée *Luther Arkwright*, mais c'est l'exception qui confirme la règle). Pourquoi la valeur littéraire de la BD devrait-elle être déterminée par les valeurs de la fiction populaire d'il y a 30 ou 40 ans, quels que soient ses mérites ?

Plutôt que de sauter sur les ressemblances entre BD et film ou BD et livre en espérant injecter un peu de la respectabilité de ces médias dans le nôtre, ne serait-il pas plus constructif de concentrer notre attention sur ce que la BD a de spécial et d'unique ? Plutôt que de se complaire dans les techniques cinématographiques que la BD peut dupliquer, ne devrions-nous pas plutôt nous pencher sur les techniques de la BD que le cinéma ne peut pas dupliquer ?

Comme illustration du mode de pensée auquel je fais allusion, parlons d'un film que je n'ai pas vu, mais dont j'ai seulement entendu parler. Il s'appelle *Meurtre dans un jardin anglais*, et la plupart des gens que je connais et qui l'ont vu ont réagi exactement de la même façon. Ils disent que c'est un film excellent et brillamment construit, avec certains des dialogues les mieux écrits qu'ils aient eu l'occasion d'entendre. Ils disent également avoir ressenti le besoin de le revoir plusieurs fois afin d'en apprécier pleinement toute la complexité. Des répliques anodines du début ont des échos chargés de sens à



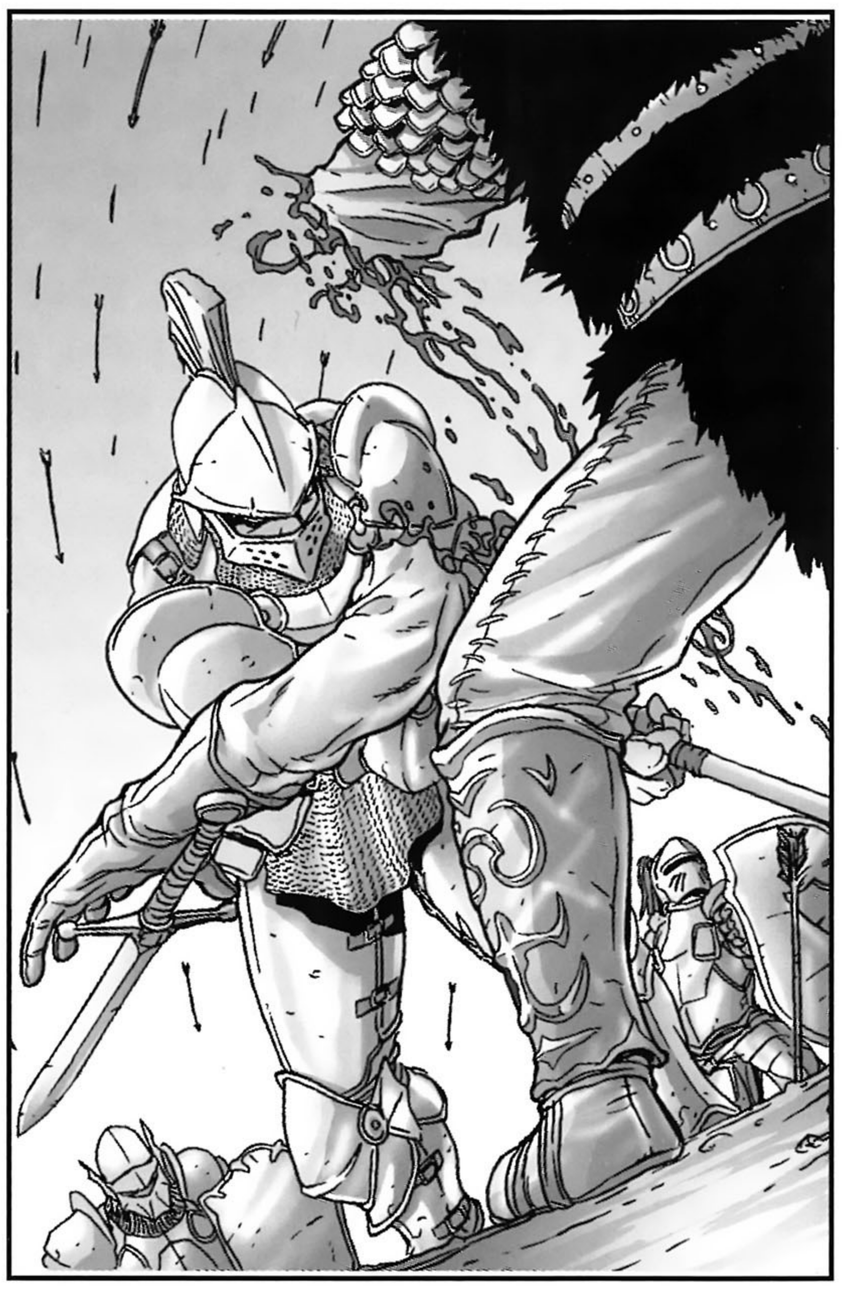
la lumière de scènes ultérieures, mais si vous ne pouvez vous souvenir de toutes les menues remarques ou bribes de conversations, vous en louperez la plus grande partie.

En entendant cela, je suis frappé par le fait qu'un tel scénario a été écrit avec en tête une construction plus proche de celle d'un romancier que d'un scénariste. Un roman peut se tirer de sa complexité littéraire ; le lecteur absorbera les choses à son propre rythme et peut se référer aux séquences précédentes en tournant quelques pages. Ainsi, le roman peut être apprécié sous tous ses aspects et atteindre à ce degré de profondeur et de résonance qu'on trouve dans bien des livres, mais beaucoup plus rarement en BD ou au cinéma. Si, techniquement, j'aurais pu finir L'arc-en-ciel de la gravité, de **Thomas Pynchon**, en huit heures à mon rythme normal de lecture, j'ai choisi d'y passer deux mois et de le lire convenablement, en essayant de ne rien rater, ou aussi peu que possible. Au cinéma, je ne disposerais pas d'un tel choix. Si une version romancée de *Meurtre dans un jardin anglais* pourrait me prendre six semaines pour que je l'ingère, au cinéma je me trouve prisonnier du cadre rigide imposé par la durée du film. Je dois m'immerger dans le flux de la narration en espérant saisir assez des détails m'arrivant en rafale pour donner un sens à l'histoire en arrivant au bout. Même ainsi, il existe une limite à ce que l'esprit humain peut absorber et traiter en une période de temps donnée. En termes d'effet sur le lecteur ou le spectateur, cela donne aux films une limite dont les romans n'ont pas nécessairement à souffrir. Bien sûr, ce n'est pas totalement à sens unique. Il y a bien des choses que vous pouvez faire au cinéma et qui vous seront inaccessibles dans une nouvelle ou un roman. On peut y transmettre les informations concernant les personnages et leur environnement d'une façon visuelle, efficace et graduelle qui demanderait d'énormes pavés de descriptions et d'exposition s'il fallait seulement passer par des mots. Dans la mesure où notre société est plus orientée vers l'image que vers le texte, un flux de narration visuel a un impact sensoriel plus immédiat et immersif, quitte à perdre au passage une partie de la profondeur émotionnelle et de la résonance.

Ce que je cherche à dire au fil de mes péroraisons fumeuses, c'est qu'à mon sens, une version en bande dessinée de *Meurtre dans un jardin anglais* combinerait de bien des façons le meilleur des deux mondes. Si les créateurs impliqués font preuve d'assez d'intelligence, il n'y a aucune raison pour laquelle une bande dessinée ne pourrait prétendre au niveau de profondeur et de complexité d'un roman, tout en conservant l'effet de flux visuel et le côté attrayant d'un film, tout en étant lu et apprécié par le lecteur au rythme que celui-ci jugera le plus approprié. En termes d'effet intellectuel et émotionnel sur le lecteur, cela semble représenter un avantage que les auteurs ont tout intérêt à exploiter. Au bout du compte, c'est l'effet qui détermine le succès d'une œuvre ou de toute une forme d'art, et si des considérations critiques abstraites quant à la qualité propre d'une œuvre peuvent nous donner des outils permettant de l'apprécier plus pleinement, l'art réussi ou échoue de par l'effet qu'il parvient à avoir sur les membres de son public, pris individuellement. Si vous les stimulez et parvenez à faire naître l'excitation chez eux, ils y réagiront. Si ce n'est pas le cas, ils iront voir ailleurs et chercheront quelque chose qui leur fasse de l'effet. La bande dessinée a des possibilités pour y parvenir, dont elle n'a pas encore su tirer avantage, et elle est retenue de le faire à cause d'idées très précises mais de plus en plus obsolètes sur ce qui doit constituer une histoire appropriée à sa forme. Si l'on veut qu'elle avance en tant que média, ces idées doivent changer.

On a cru un temps que donner plus de liberté créative ou la propriété partielle de leur travail aux dessinateurs et scénaristes de cette industrie permettrait de produire des œuvres ébouriffantes de créativité et d'invention, mais ce ne fut pas le cas. À quelques rares exceptions près, le gros de la production indépendante est presque indiscernable des produits grand public qui l'ont précédé. Cela démontre, il me semble, que le problème ne tient pas à la base aux conditions de travail

ou aux rémunérations ; il est d'une nature créative, et c'est sur le plan de la créativité la plus basique qu'il faudra le résoudre. Je ne pense pas que cette solution adviendra sans une amélioration drastique du niveau de l'écriture puisque, comme je l'ai dit plus haut, le scénariste est à la source de tout le processus. C'est pourquoi nous partirons de là et je ferai de mon mieux pour identifier certains des problèmes mais aussi des potentialités que je discerne dans les divers aspects de l'écriture en bande dessinée. À l'évidence, la plupart de mes observations sont tirées de ma propre expérience, et doivent être considérées comme hautement subjectives : il doit sans nul doute exister de meilleurs moyens de gérer tous les éléments que j'examinerai ci-après, mais voilà la façon dont je m'y attaque à titre personnel, pour ce que ça vaut. Présenter une idée sur le niveau de réflexion approprié à la création de bandes dessinées m'intéresse plus que de donner à penser que je dispose de réponses concrètes, mais j'espère que les idées et techniques évoquées ici pourront constituer un point de départ aux gens intéressés, et qu'ils pourront progresser ainsi vers leurs propres conclusions et solutions.



Une fois encore, la difficulté consiste à savoir par où commencer. L'éventail des considérations à prendre en compte pour produire l'histoire la plus simple est immense, et savoir quel composant l'on choisit d'examiner en premier n'a guère d'importance, en fait. Ils sont tous liés, et chacun d'entre eux influe sur tous les autres. C'est pourquoi nous pouvons débuter par les éléments les plus intangibles et les plus abstraits avant de passer aux aspects plus fin et plus précis de notre art. Un bon point de départ pourrait peut-être s'avérer celui se tenant au cœur même du processus créatif : l'idée.

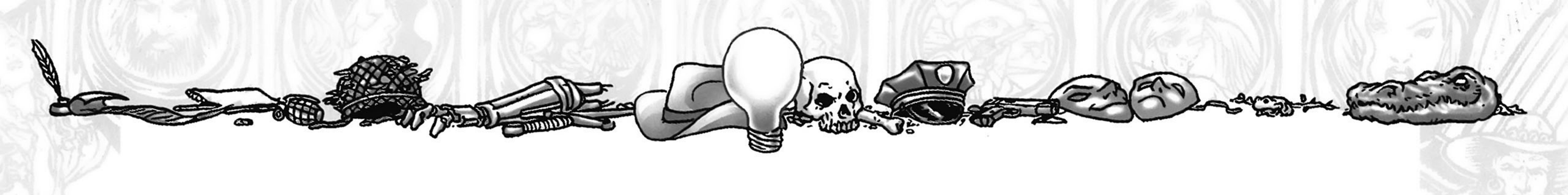
L'idée, c'est autour d'elle que s'articulera l'histoire ; pas l'intrigue du récit, ni le développement des événements dans le scénario, mais ce dont parle, au fond, l'histoire. Prenons un exemple dans mon œuvre personnelle (pas parce qu'il est particulièrement bon, mais parce que je peux en parler avec plus d'autorité que du travail de quelqu'un d'autre). Je voudrais citer le n°40 de la série *Swamp Thing*, « La malédiction ». L'épisode parlait des difficultés endurées par les femmes dans des sociétés masculines, utilisant comme motif central le tabou de la menstruation. Ce n'était pas l'intrigue de l'histoire – l'intrigue se concentrait sur une jeune femme mariée emménageant sur le site d'une ancienne loge indienne et se trouvant possédée par l'esprit y résidant toujours, qui finissait par la transformer en un genre de loup-garou. J'espère que la distinction ici est claire entre l'idée et l'intrigue, parce qu'elle est importante, et ignorée par beaucoup trop d'auteurs. La plupart des histoires des co-mics ont une intrigue se résumant à la lutte entre deux antagonistes ou plus. La résolution du conflit, impliquant généralement une démonstration de superpouvoirs digne d'un deus ex machina, résout l'intrigue avec. En dehors de banalités lamentables comme « le bien triomphera toujours du mal », il n'y a généralement pas d'idée centrale dans les comics, en dehors de celle selon laquelle le conflit est intéressant par lui-même.

Naturellement, l'idée n'a pas besoin d'être à chaque fois profonde, importante et signifiante. Il y a plein de sortes d'idées différentes, allant du « et si ? » au cœur de

la plupart des histoires de science-fiction à celle selon laquelle toute vie a de la valeur et peut être fascinante, qu'on trouve dans l'œuvre d'**Harvey Pekar** ou celle d'**Eddie Campbell**. Les idées de type « et si ? » servent de base aux récits de la série anthologique *Future Shock*, les exemples de mon propre travail dans ce domaine étant des histoires courtes de cinq pages comme *The Reversible Man* (Et si les gens percevaient le temps dans l'autre sens ?), *A place in the sun* (Et s'il était possible pour les humains de vivre sur le soleil ?) ou *Grawks bearing gifts* (Et si un groupe d'extraterrestres grossiers et vulgaires faisaient à notre société ce qu'elle a fait subir aux Indiens d'Amérique et autres peuples aborigènes ?). La nature de l'idée n'a pas vraiment d'importance, ce qui compte c'est qu'il y ait une idée quelque part. Elle peut être sotte ou frivole, peut-être juste une idée de gag, ou bien être profonde et complexe. La seule chose qu'elle ait vraiment besoin d'être, c'est intéressante à un niveau ou à un autre – que ce soit un simple divertissement destiné à retenir l'attention pendant cinq minutes ou un travail plus long et plus réfléchi conçu pour donner à penser au lecteur longtemps après que la BD ait été reposée.

D'où viennent les idées est semble-t-il une préoccupation majeure pour la plupart des gens souhaitant apprendre à écrire de la bande dessinée, et probablement la question la plus souvent posée aux créateurs. Sans surprise, c'est également celle à laquelle il est le moins répondu. Si l'on me mettait le couteau sous la gorge où l'on me menaçait d'être torturé en me demandant une réponse concise, je dirais sans doute que les idées semblent germer à un point de fertilisation croisée entre les influences artistiques de l'auteur et son expérience personnelle. Étudier les œuvres d'autres personnes fournit des indications précieuses sur la façon de formuler une idée, mais l'impulsion initiale brute vient de l'intérieur du scénariste, influencée par ses opinions, ses préjugés, tout ce qui a pu lui arriver dans sa vie et tous les éléments ayant fait de lui la personne qu'il est sur le moment. Il n'existe aucun substitut à l'expérience directe et si vous voulez écrire à propos de gens, vous devriez poser vos BDs et en rencontrer, plutôt que d'étudier la façon dont **Stan Lee** ou **Chris Claremont** les décrivent.

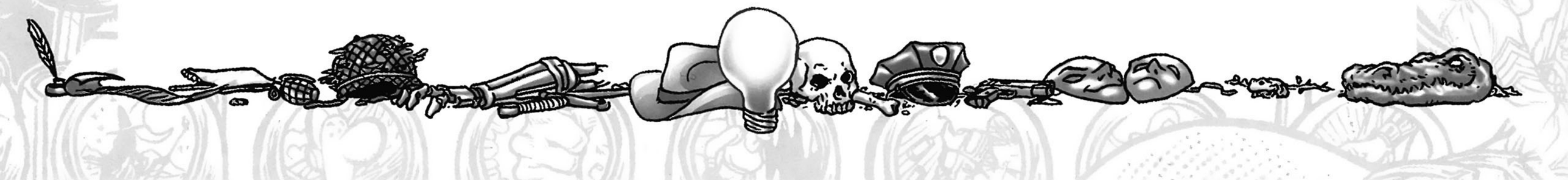
Il s'agit rapidement de régler vos perceptions pour noter de petites bizarreries de circonstances qui sinon ne seraient pas remarquées, d'étudier votre propre comportement et celui des gens et choses vous entourant, jusqu'à ce que vous sentiez avoir développé une approche cohérente de la vie et du réel, en tout cas une qui permette de mettre en perspective les événements d'une façon à suggérer des idées d'histoires individuelles et originales. Eddie Campbell, pour reprendre son exemple, a développé un œil extraordinairement subtil et excentrique pour repérer les détails curieux de l'existence, ce qui lui permet de prendre des choses ordinaires en apparence et de les transformer en des récits à la fois révélateurs et divertissants. Ce que je cherche à vous faire comprendre, c'est qu'on ne peut pas apprendre aux gens à avoir des intuitions et des idées comme celles d'Eddie... Il faut vous orienter la tête dans une certaine direction, porter un certain regard sur la vie, et vous découvrirez alors que les idées jaillissent spontanément sans autre intervention de votre part. Un point de vue unique et nouveau n'est jamais à court de nouvelles choses uniques à dire ou à discuter. Vu de la bonne façon, n'importe quoi devient une source d'idée. Ouvrez le journal aux pages financières et lisez un article sur la crise de la dette internationale ; ça peut sembler incroyablement sec et ennuyeux en surface, mais c'est une situation complètement folle qui affectera violemment la vie de tous les habitants de cette planète dans les décennies à venir. Y a-t-il un moyen de rendre ça intéressant, ou peut-être amusant, ou au contraire terrifiant pour le lecteur moyen ? Et si vous le racontiez en termes d'allégorie fantastique, sur une planète lointaine où l'on utilise quelque chose d'absurde en guide d'argent, par exemple des peaux de rats ? L'idée d'une bande d'extraterrestres stupides ravageant définitivement leur planète pour amasser des peaux de rats pourrait-elle être amusante ? Ou bien pourrait-on en faire quelque chose de mortellement sérieux et réaliste en se focalisant non pas sur les grands intérêts nationaux mais sur l'impact au niveau des individus, en utilisant



comme personnage un encaisseur d'une petite agence de prêts allant réclamer les paiements dans une petite résidence complètement sauvage et inhospitalière ? Y a-t-il là-dedans quelque chose susceptible d'attirer l'attention du lecteur pendant dix ou quinze minutes ?

Sinon, pourquoi ne pas utiliser un incident de votre propre passé comme germe d'idée ? Du temps de mon enfance, par exemple, si mes parents m'attrapaient pour une bêtise quelconque, dont je pensais sincèrement qu'ils ne pouvaient pas être au courant, je finissais par croire les adultes dotés de pouvoirs d'omniscience, cachés à leurs enfants. Parfois, j'en venais même à penser que tout le monde disposait de telles capacités, sauf moi, et que j'étais la seule personne exclue de cette conspiration télépathe (si vous continuez à croire ce genre de trucs passé l'âge de neuf ans, vous êtes ou bien un paranoïaque schizophrène, ou bien un auteur de BD, en admettant que la distinction ait un sens). Utiliser une de ces craintes irrationnelles comme point de départ vous permettrait peut-être d'imaginer un conte fantastique à la **Ray Bradbury** sur le monde de l'enfance, ou sinon une histoire d'horreur psychologique sur la paranoïa en tant que phénomène social, le gamin souffrant de ce genre d'illusions grandissant pour devenir un agent secret infiltré à Berlin, du mauvais côté du Mur, son monde voyant toutes ses terreurs de jeunesse devenir tangibles et réelles ? Gardez à l'esprit que les idées proposées ci-dessus ne sont même pas censées être particulièrement bonnes. Ce ne sont que des exemples jetés à la volée, des manières de parvenir à des idées d'histoires utilisables.

Je devrais peut signaler au passage qu'au moment de construire une histoire, on n'est même pas obligé de commencer par une idée. Vous pouvez être inspiré par exemple par une structure abstraite et technique, une progression narrative de cases ou quelque chose de ce genre. Mais quelque part au cours du processus, une idée cohérente commencera à émerger du récit, au-delà des simples effets de style de ses rouages. Si vous avez commencé par imaginer une belle petite séquence de quatre cases, c'est très bien, mais vous devez ensuite réfléchir au type d'ambiance et d'idée que ces quatre cases pourront véhiculer. On peut trouver un exemple de ce genre dans mes histoires : l'idée d'origine qui m'a permis de construire mes quatre ou cinq premiers épisodes de *Swamp Thing* est partie de quelques idées de séquences déconnectées les unes des autres qui n'avaient pas forcément beaucoup de sens individuellement. L'une de ces idées tournait autour des capacités de la créature à se camoufler... Peut-être avoir sa jambe ou son corps visible à l'avant-plan d'une case, de façon à ce que ni le lecteur, ni les autres personnages de la scène ne comprennent tout de suite qu'ils regardent notre protagoniste. Cela devint les deux premières pages du numéro 22, « *Entre deux eaux* ». Une autre idée que j'avais vers la même époque impliquait les panneaux publicitaires pour Burma Shave qu'on trouvait un peu partout en Amérique, soigneusement espacés pour former une comptine. Du coup, le dernier vers était à l'image, sur un panneau, plutôt que dans mes pavés de texte, et cela a fourni le contenu des deux dernières pages du n°26, même si je n'avais au départ aucune idée, en réfléchissant à la séquence, de la forme qu'elle prendrait, ni de la façon dont elle s'intégrerait au reste de l'histoire. J'ai gardé ces idées sous le coude jusqu'à ce que je dispose d'un endroit où les placer. Quand j'ai eu besoin d'un changement drastique dans l'arc narratif de **Matt Cable**, j'ai repris cette idée de panneau et j'en ai fait une séquence d'accident de voiture. L'important, c'est qu'il m'a fallu garder ces séquences au frigo jusqu'à ce que j'aie une idée d'histoire dans laquelle elles pourraient s'insérer. Comme je le disais, on n'est pas obligé de partir d'une idée, mais il est néanmoins nécessaire d'en trouver une en cours de route, si l'on veut que l'œuvre ait un impact.



Chapitre 2

Atteindre le lecteur : structure, rythme, narration

Partons du principe que nous disposons désormais d'une idée, quelque chose que nous avons à dire, et que nous pensons pouvoir dire avec conviction. Avant de nous pencher sur le problème de la manière exacte dont nous comptons la communiquer, nous devrions nous rendre compte que tout acte de communication implique au moins deux participants. En termes créatifs, ces participants sont l'auteur et son public. Si vous comptez passer du temps à préparer votre communication, il sera peut-être un peu avantageux de vous pencher sur la personne à qui elle s'adressera.

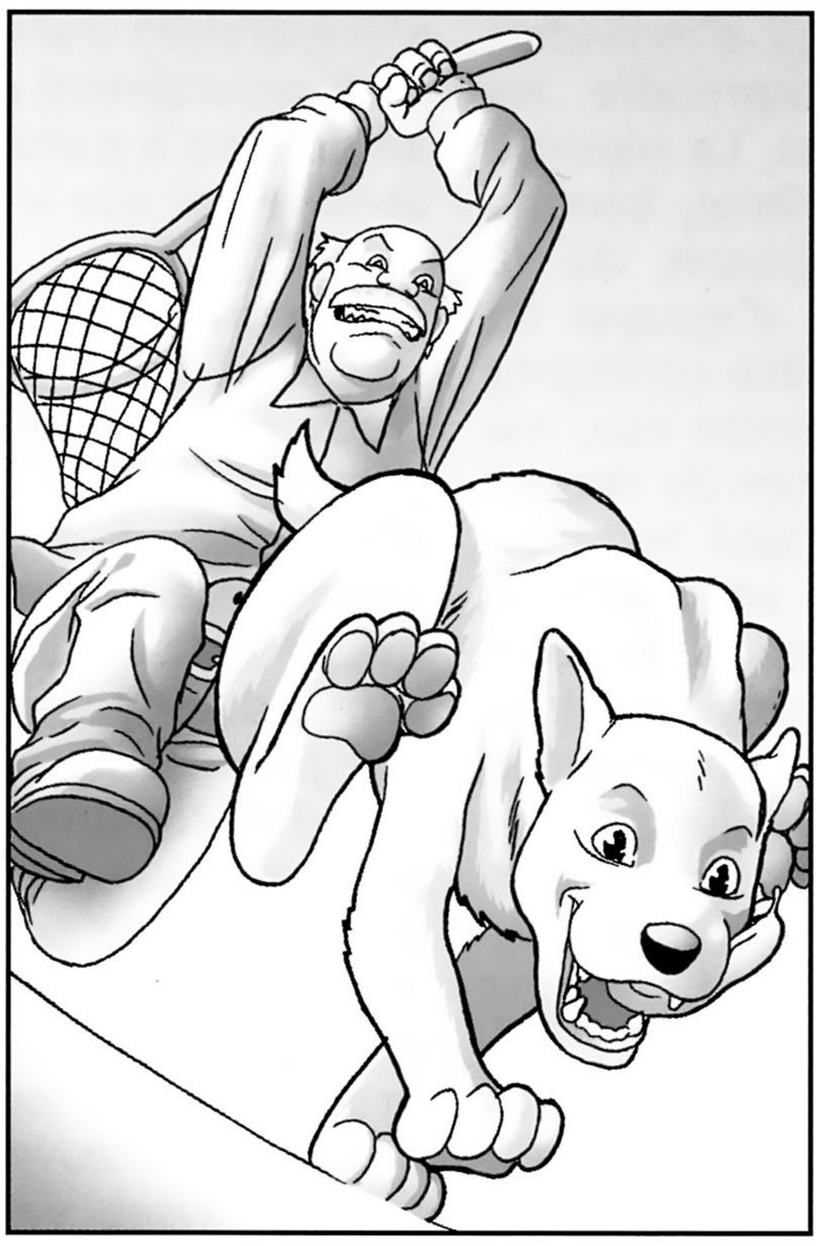
Puisque nous parlons d'un public de masse, de plusieurs milliers d'individus, il est impossible de comprendre les goûts et dégoûts de chacun. La réponse conventionnelle à ce problème, comme le démontre le comportement de la plupart des éditeurs, c'est d'essayer de ne choquer personne. J'ai été confronté au moins une fois à l'un d'entre eux, me disant que ça ne servait à rien de risquer de se couper même d'un seul lecteur ; la solution consistait à « adoucir » le dialogue ou la scène en question, au point qu'il n'y reste pas la plus petite aspérité susceptible de vexer même le membre le plus sensible du public. Poussé jusqu'à ces extrémités logiques, cela suggère que le lecteur hypothétique qu'il nous faut viser est une sorte de petit lord Fauntleroy aux nerfs épuisés, qui s'évanouit dès qu'on lève vaguement la voix et fond en larmes à l'idée d'une interaction charnelle allant plus loin qu'un petit pouic de bonne nuit sur le front. La logique, je suppose, est « nous n'avons pas offensé les membres les plus délicats de notre public, donc nous n'avons offensé personne. » Cela ne fait que renforcer l'idée selon laquelle les bandes dessinées sont par nature choquantes et qu'on les tolérera seulement si elles sont tenues en laisse. Par ailleurs, cela échoue à prendre en compte un grand nombre de lecteurs potentiels qui n'ont pas de temps à perdre avec une bouillie prédigérée, une nourriture littéraire pour bébés. On peut être vexant à force de chercher à ne vexer personne, et sans pour autant suggérer que les bandes dessinées devraient toutes viser un lectorat d'adolescents cyniques et angoissés, il faut quand même comprendre que le public potentiel est bien trop large et varié pour qu'on applique quelque critère restrictif que ce soit en se basant sur l'image hypothétique d'un « lecteur moyen » imaginaire. Ce serait une erreur de considérer le lecteur comme un pleurnichard, tout autant que de le voir comme un gamin des rues brûlant de colère prolétarienne contre toute forme d'autorité avec laquelle l'auteur a lui-même des comptes à régler. Ce que je veux dire, c'est que le concept même de « lecteur moyen » est complètement stupide, parce qu'il essaye de créer un lecteur qui n'existe pas forcément. Je connais très peu de gens qui se considèrent eux-mêmes comme des « lecteurs moyens » et encore moins qui s'avéreraient vraiment moyens à l'analyse. Peut-on vraiment établir une moyenne qui ait un sens à partir d'un média au lectorat aussi réduit que le nôtre ?

À mon avis, le meilleur moyen de traiter le problème est de laisser le matériau trouver ses propres marques et son propre public. Si l'œuvre a suffisamment d'intégrité en soi, cela arrivera presque certainement avec le temps. J'admets que le temps n'est pas un luxe dont tout le monde dispose facilement, et je suis sûr que pas mal de très bonnes œuvres n'ont pas été remarquées faute d'exposition suffisante ou faute de temps pour parvenir à toucher leur public, mais même un tel système très dur de sélection naturelle et de survie du plus apte me semble plus productif sur le long terme que cette idée de ligoter l'œuvre à la naissance dans l'espoir assez vain de la rendre assez inoffensive pour éviter d'attirer l'attention des prédateurs.

Mais même sans baser notre travail à venir sur un lecteur hypothétique, il va quand même falloir trouver moyen de comprendre le rôle du lecteur dans le processus créatif. Une fois encore, je trouve ça moins problématique dès lors qu'on prend la question par l'autre bout. Au lieu de penser à ce qui pourrait affecter négativement votre lecteur, et d'en expurger toute trace dans votre travail, pourquoi ne pas réfléchir à ce qui pourrait le toucher positivement ? Une fois encore, il s'agit de déterminer ce qui fonctionnera le mieux face à un éventail

très large de gens, mais au moins, dans ce cas, nous disposons de quelques modèles sur lesquels baser notre réflexion. L'un d'entre eux, c'est la blague.

Les blagues ne sont généralement pas conçues avec un public particulier en tête. Elles se contentent de sortir. On suppose que quelqu'un, quelque part, a eu une pensée amusante, a trouvé un moyen de la formuler pour en maximiser l'effet, puis l'a racontée à un ami ou vendue à un humoriste. À partir de là, la blague se répand de bouche à oreille et est répétée au point d'affecter des milliers de personnes, ne serait-ce que pour quelques secondes. Curieusement, le critère de ce qui constitue ou non une bonne blague ne fait pas l'objet des mêmes contestations enflammées que les controverses à propos de romans, de cinéma ou de comics. Certains rient à gorge déployée, d'autres sont plus discrets dans leur amusement, et il en est pour ne pas rire du tout. Quelle que soit la réaction, la blague a rempli son office et a affecté des gens très différents au mieux de ses capacités et du sens de l'humour de chacun. Parfois surgit une blague qui va offenser un grand nombre de personnes, mais nul ne monte une campagne pour adoucir ou interdire les blagues à cause de ça. Bien sûr, si un comique persiste à aligner blague vexante sur blague vexante, il peut se voir critiqué, ou faire l'objet d'une campagne contre lui. Si ces blagues offensantes n'avaient aucune raison (comme cela arrive assez souvent chez les comiques dans les clubs de seconde zone), alors le coupable finira par ne plus trouver de travail ou être relégué aux bas-fonds où tout ce qu'on lui demandera sera de la vulgarité en rafale. Au contraire, s'il y a une forme d'intégrité derrière les propos outrageants, le coupable deviendra une légende persécutée, une personnalité culte dont l'influence se fera sentir sur les artistes des générations suivantes. Sur le terrain de l'humour, **Lenny Bruce** vient à l'esprit. En musique, peut-être les **Sex Pistols**. Et dans les comics, EC semble être dans ce cas.



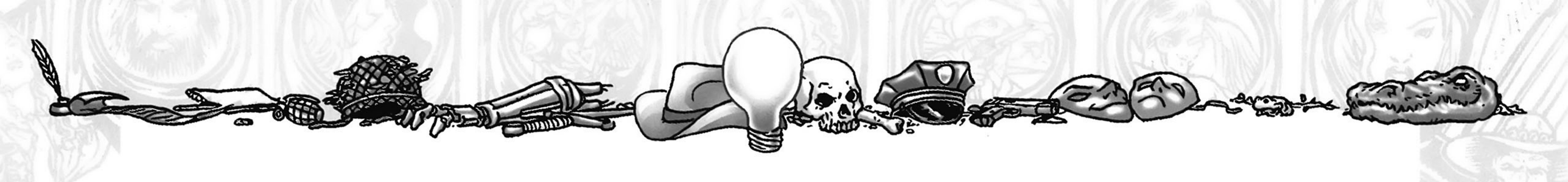
Pour en revenir à nos considérations sur les lecteurs de comics auxquels nous essayons de communiquer nos idées, pensons à la personne qui a trouvé la blague au départ. Comme nous l'avons noté, elle n'a aucune idée de qui entendra son histoire… elle trouve juste son gag rigolo. Ça la fait rire, et il y a de bonnes chances que ça en fasse rire d'autres. J'ose dire que la plupart des auteurs de gags et des comiques se reposent sur leur intuition pour savoir ce qui est drôle ou pas, même si, après avoir entendu des interviews de gens comme **Max Wall**, il semble que la plupart d'entre eux réfléchissent beaucoup à ce qui fera rire les gens. Il existe des principes généraux de l'humour qui permettent de faire naître le rire quasi à coup sûr, quel que soit le bagage et la disposition d'esprit de la personne entendant la blague. Comprendre ces réactions humaines semble plus intéressant comme outil de travail, quand on crée de l'humour, que toutes les considérations fumeuses sur le « membre moyen du public ».

Par exemple, **Arthur Koestler** discute, dans son excellent livre *Le Cri d'Archimède* : l'art de la découverte et la découverte de l'art, des divers mécanismes excitant l'humour en tant que réponse et réaction à certains stimuli. Il note que la plupart des blagues semblent basées sur la mise en place d'attentes dans l'esprit de l'auditeur, suivie de la destruction de

leurs suppositions avec un dénouement inattendu, la chute. Généralement, la chute d'une blague constitue une surprise intellectuelle pour le receveur, après qu'il ou elle a été conduit à accepter les prémisses initiales de la blague. Prenons un des exemples les plus bateaux au monde « pourquoi le poulet a-t-il traversé la route ? » Cela met en place une attente, parce que le blagueur ne poserait pas la question si cette fichue volaille n'avait pas une excellente raison de traverser. La réponse habituelle, « pour aller de l'autre côté » (désolé de vous gâcher la surprise si vous ne l'avez jamais entendue) torpille ces attentes en plaçant soudain la question dans un cadre de référence inattendu. Bien sûr qu'il cherche à aller de l'autre côté, mais ce n'est pas le genre de réponse que la question appelait dans la tête de l'auditeur. Il y a un bref instant de surprise alors que notre cerveau est chatouillé quand il passe sans préavis d'un système logique à un autre. En réponse, une certaine glande sécrète une substance chimique produisant un spasme neuromusculaire involontaire. Et nous rions.

En réfléchissant à ces processus basiques permettant d'atteindre un vaste éventail d'humains plutôt que de se demander si une idée spécifique risque de fâcher un lecteur hypothétique et tout aussi spécifique, est-il possible d'atteindre une compréhension de certains mécanismes fondamentaux des réactions humaines ? Même sans manuels comme le livre de **Koestler**, il est possible de se pencher sur ses propres réactions et d'en tirer des déductions utiles quant à la façon dont répondra votre lectorat. Si vous voulez écrire une histoire d'horreur, commencez par réfléchir à ce qui vous horrifie personnellement. Analysez en profondeur vos propres peurs, et vous pourrez en tirer des conclusions plus larges sur les mécanismes de la peur et de l'anxiété chez l'humain. Soyez sans pitié avec vous-même et faites-vous du mal émotionnellement jusqu'à ce que vous ayez répondu à cette question : qu'est-ce qui m'horrifie ? Les photos d'enfants mourant de faim en Afrique m'horrifient, par exemple. Je ne supporte pas l'idée de petits enfants naissant directement dans un monde de misère et d'horreur, sans connaître autre chose que la famine, la souffrance et la peur, sans jamais savoir que la vie peut être autre chose qu'avoir désespérément besoin de nourriture comme un homme en train de se noyer a besoin d'air, sans jamais entendre rien d'autre que des pleurs et des gémissements. Bon, d'accord... Mais pourquoi ne puis-je pas le supporter ? Parce que j'aime qu'il y ait un peu de justice et d'ordre dans le monde autour de moi, sans lesquels l'existence n'aurait guère de sens. Et je sais que ces enfants n'ont aucune possibilité de percevoir le monde dans ces termes. Je sais également que, dans leur situation, je ne parviendrais pas non plus à voir un quelconque principe unificateur au-delà de la faim et de la misère. Cela veut-il dire qu'il n'y a aucun ordre, aucun but à l'existence, et surtout aucun but à la mienne ? Est-ce cela qui me terrorise à chaque fois que je vois ces ventres couverts de mouches au journal télévisé ? Ouais, ouais, probablement. Ce qui m'effraie n'est sans doute pas ce qui leur arrive, mais ce que ça implique me concernant. Ce n'est pas une chose dont il est particulièrement facile ni noble de prendre conscience, mais voilà le genre d'essoreuse par laquelle vous devez passer afin d'obtenir une compréhension valable du matériau à travailler.

Et ce matériau, ce sont les pensées, émotions et idées humaines. Tout, dans notre monde, des structures familiales jusqu'à la bombe à neutrons, trouve son origine dans ce cadre-là, et quiconque a l'intention de gagner sa vie en jouant avec la conscience collective a intérêt à comprendre comment elle se comporte dans certaines circonstances, et pourquoi. À cette fin, en vous intéressant à la personne qui lira votre bande dessinée, le dénominateur commun d'acceptabilité que vous devez rechercher n'est pas le plus petit, mais celui de l'humanité, tout simplement. Si vous lisez ceci, il y a une chance non négligeable que vous soyez un être humain. Il y a aussi une bonne chance que, si unique et spécial que vous vous pensiez être, vous partagiez certains mécanismes humains avec des membres conservateurs du Parlement, des mineurs du Yorkshire, des lesbiennes radicales et des policiers. Si vous parvenez



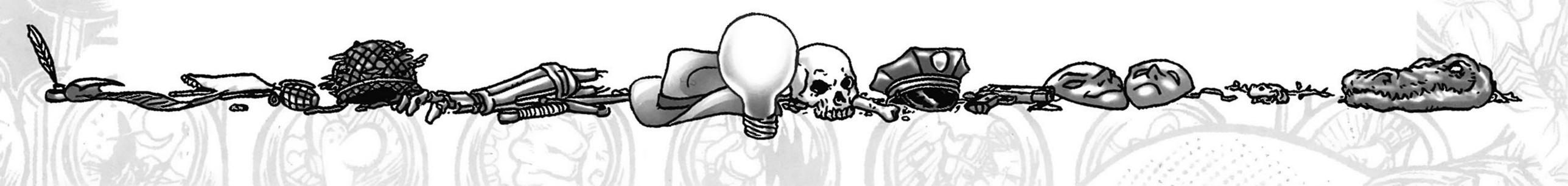
à identifier et utiliser ces mécanismes de façon satisfaisante pour vous, alors vous partirez d'une meilleure base pour produire de bonnes choses que si vous passez votre temps à halluciner un consommateur imaginaire moyen et essayez désespérément de retailler votre travail pour complaire à ses goûts et critères hypothétiques.

Bien. Nous avons désormais notre idée de base et des notions de ce qui pourra affecter votre large éventail de lecteurs. C'est à ce stade que nous pouvons commencer à réfléchir à la forme que pourra prendre la communication de notre idée. Avant de nous pencher sur les détails les plus subtils des mécanismes narratifs, la première chose à envisager est la forme de base de l'histoire et sa structure. Afin de maximiser l'effet de l'idée à communiquer, il est préférable de l'articuler de façon à lui donner une unité et une complétude lui permettant d'avoir l'air cohérente et organisée à la lecture. Il y a autant de formes possibles pour une histoire qu'il y en a dans la nature. Certaines sont irrégulières et d'autres régulières, et chacune a ses avantages, inconvénients et possibilités. Vous choisirez probablement une structure semblant coller à l'effet que vous souhaitez produire, mais en dehors de ça, laquelle choisir n'a pas tant d'importance. Ce qui compte, c'est que vous compreniez la structure de votre création en cours, quelle qu'elle soit. Si vous choisissez d'en dévier, très bien, tant que vous avez conscience de ce que vous faites, de pourquoi vous le faites, et des conséquences sur l'effet général du récit.

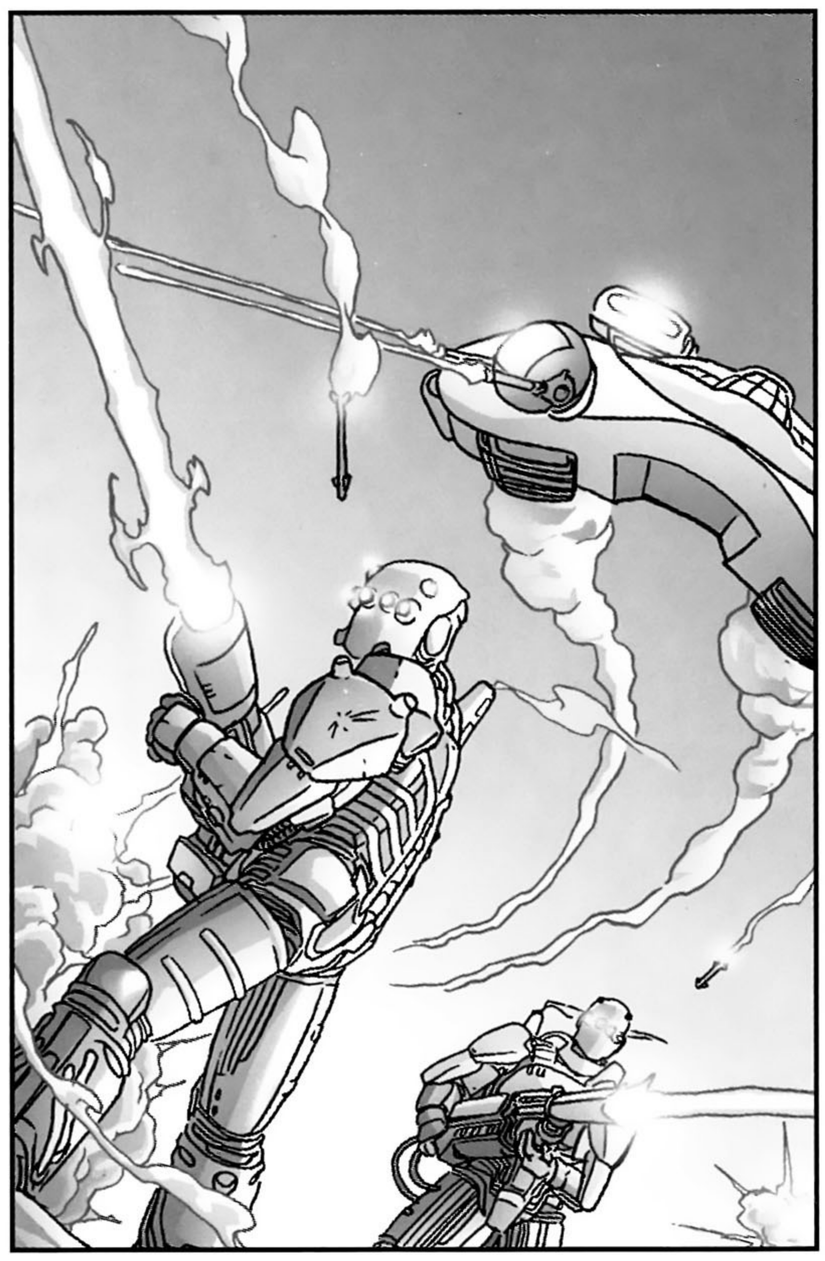
Certaines formes sont évidentes et parlent d'elles-mêmes. Une de celles que j'utilise beaucoup… sans doute beaucoup trop… est la structure elliptique de base, où des éléments du début de l'histoire reflètent des choses qui arrivent à la fin, ou avec une image ou une phrase particulière sont employées dans la première et la dernière scène, pour donner à l'histoire entre les deux une unité et un caractère bordé. On trouve un exemple de ce genre dans *Swamp Thing n°26*, « Course contre le monstre ». On démarre en pleine action avec la Créature et Abby courant dans les marais, puis on découvre les événements les ayant conduits à cette situation, avant de revenir à la suite de l'histoire dans le présent. Une structure plus complexe, empruntée à **Gabriel Marcia Marquez** constitue la deuxième partie de « Journal d'une tête nucléaire », dans *Swamp Thing n°36*. Là, chacun des personnages nous raconte une histoire complète, en fonction de la partie de l'action dont il a été témoin. Mais aucun ne détient toute l'histoire, et chaque narration des événements nous permet de reconstituer un peu plus le puzzle, jusqu'à ce que nous disposions d'une vision complète, même si elle se déploie d'une façon inhabituelle et, je l'espère, intéressante. La structure de *Swamp Thing n°34* est plus simple. Au cœur de l'épisode, nous avons huit pages constituant un poème érotique/abstrait, et le reste est là pour lui servir de cadre.

Même ainsi, il s'agit à chaque fois de structures plutôt formelles et il n'y a aucune raison pour un jeune auteur de se cantonner à un éventail aussi limité que le mien. Revenons à **Eddie Campbell**, ou plutôt à **Phil Elliott** ou **Ed Pinsent** ou n'importe lequel de ces talents ayant émergé ces dernières années loin du marché aux bestiaux de l'édition grand public. Nous trouvons chez eux des formes d'histoires très différentes des structures assez conservatrices évoquées plus haut. Campbell a tendance à donner à ses récits un côté plus lâche et anecdotique reflétant précisément la manière dont on se raconte des choses les uns aux autres, avec des allers et retours, des digressions autour d'un point laissé intact. Ces histoires ont une structure précisément contrôlée, mais elle semble bien plus naturelle et organique que les formes plus classiques et techniques que j'emploie à l'occasion. Phil Elliott a décrit ses histoires comme ayant un point « A » et un point « B » pour définir le départ et l'arrivée, avec entre les deux une narration non linéaire, exploratoire. Toutes ces approches sont valides, et les envisager avec un œil analytique vous aidera à vous faire une idée de ce qu'est une structure de récit, et de l'approche qui vous conviendra.

À ce stade, peut-être dois-je souligner que même si je vous présente ces éléments et ces facettes du travail dans un ordre qui semble avoir du sens à mes yeux, rien ne vous oblige à suivre ces étapes dans le même



ordre quand vous travaillez à une histoire. Au lieu de commencer par l'idée, vous pouvez décider que vous avez trouvé une belle structure d'histoire et ensuite partir à la recherche de l'idée qui ira bien avec. L'épisode « Vidéo », dans *V pour Vendetta*, par exemple, est un récit dont la structure a été conçue d'abord. Est-il possible de raconter une histoire employant, comme partie textuelle, seulement ce qui sort d'un écran de télévision ? Cette structure m'a conduit à l'idée narrative de base, puis j'ai trouvé un endroit approprié dans la saga de V pour y placer cet épisode. Une simple image, un bout de dialogue, n'importe quoi peut servir de base à une histoire. L'important, c'est que quelque part en cours de route, quel que soit votre point de départ, il vous faudra examiner tous les éléments dont on a discuté ici, afin que votre histoire puisse donner le maximum.



Maintenant que nous avons trouvé un embryon de structure, l'étape suivante concerne la narration elle-même. Pour les besoins de la discussion en cours, nous la définirons comme la façon dont le récit avance et se comporte dans les limites de sa structure. Puisque nous en arrivons aux secteurs mieux définis de la composition de l'histoire, il est désormais plus facile de voir quels éléments vont en constituer les tours et les détours. Sans ordre particulier, les « outils narratifs » importants dont nous aurons besoin sont les scènes de transition, le rythme et le tempo, la fluidité et tous ces aspects relevant plus de l'histoire elle-même que du développement des événements en son sein.

Les transitions, le mouvement entre une scène et la suivante, sont un des éléments les plus délicats et intrigants de tout le processus d'écriture. Le problème est de passer d'un endroit à un autre, ou d'un moment à un autre, sans faire quoi que ce soit de violent ou de maladroit susceptible de rompre le fil délicat reliant le lecteur à ce que vous lui racontez. Si une transition est mal amenée, elle rappellera au lecteur qu'il ou elle est face à une histoire, à une fiction. Si vous avez passé la première scène à impliquer votre lecteur dans votre intrigue et vos personnages, vous n'avez pas envie de lui rappeler leur irréalité foncière. Certains change-ments de lieu demandent une sorte de pause d'une fraction de seconde entre la fin d'une scène et le début de la suivante, et cette espace de transition est l'un des endroits où vous pouvez le plus facilement perdre votre lecteur si vous ne le guidez pas correctement. Telle que je vois la chose, une histoire qui fonctionne a quelque chose d'une séance d'hypnose : vous cherchez à fasciner le lecteur dès votre première phrase, vous l'entraînez plus loin avec la deuxième, et arrivé à la troisième il doit être dans une légère forme de transe. Puis, en prenant bien garde à ne pas le réveiller, vous l'entraînez dans les recoins sombres de votre récit et, quand il est complètement immergé et perdu dans l'histoire, quand il s'est totalement livré à elle, vous pouvez lui infliger des violences terribles à coups de batte de baseball avant de l'entraîner, tremblant, vers la sortie à la page suivante. Et croyez-moi, il vous remerciera pour ça.

Mais l'important, c'est que le lecteur ne doit pas se réveiller avant que vous ne l'ayez décidé, et les transitions entre scènes sont les points faibles du charme que vous tentez de lui lancer. D'une façon ou d'une autre, en tant qu'auteur, vous devez développer votre propre répertoire de trucs et astuces visant à combler la fissure dans la crédibilité que représente chaque saut d'une séquence à l'autre,

quitte à chiper vos recettes à d'autres auteurs, puis à bricoler ensuite les vôtres. Il en est une que j'ai employé à l'excès, si j'en juge par les commentaires repérés dans les critiques ou le courrier des lecteurs : l'emploi d'un dialogue qui déborde d'une scène à l'autre. Ceci dit, c'est nettement mieux que de se rabattre sur un pauvre « pendant ce temps, à Vera Cruz… » ou tout autre procédé utilitaire de ce genre, et plus adaptable à toutes les situations que d'autres transitions plus expérimentales ou osées, dont l'application est généralement limitée.

Une chose que j'ai tendance à faire pour faciliter la transition, et qui parfois suffit à faire le boulot, c'est de penser ces unités narratives en les calant sur la pagination. Ainsi, le simple fait pour le lecteur de tourner la page devient la pulsation du récit, me permettant de changer de scène sans perturber le rythme de l'histoire. Une autre approche est une variation de la technique du « dialogue qui déborde » en employant une synchronicité d'images plutôt que de mots, ou même un lien incident d'idées abstraites. Il est même possible d'utiliser la couleur pour changer de scène : la fin d'une séquence contient un combat, des coups de feu et du sang, et se termine par un gros plan d'une tache rouge sur le sol. La case suivante nous amène soudain à une place du marché, en Italie, et nous présente un gros plan d'un bouquet de fleurs rouges sur un étal, envahissant la case. Dans ce cas, la simple continuité de couleur peut suffire à entrainer le lecteur.

La transition n'a pas besoin d'être douce à chaque fois. Si vous en avez la compétence, vous pouvez parfois réussir une transition extrêmement abrupte avec tant de style que personne ne remarquera la rupture dans le flux avant que le moment ne soit passé, et que le lecteur soit complètement absorbé par la scène suivante. On trouve un exemple de ce genre dans *Les oiseaux*, où **Hitchcock** l'emploie de façon épatante : en trouvant un cadavre ravagé par les oiseaux, aux yeux picorés, l'héroïne ouvre la bouche pour reprendre son souffle, visiblement pour s'apprêter à hurler à pleins poumons. Mais au lieu de nous montrer le cri, Hitchcock coupe et balance un gros plan d'un moteur qui se met en route en faisant un raffut amplifié et discordant, au point de prendre dans la tête du spectateur la place du cri auquel on s'attendait. Le soudain changement de scène est surprenant, mais Hitchcock parvient à utiliser cette surprise d'une façon positive, ajoutant au plaisir de l'histoire plutôt qu'en distrayant le lecteur de celle-ci. Cela ne pourrait pas fonctionner en BD, même avec l'emploi d'onomatopées, mais il n'y a pas de raison de s'interdire l'emploi d'effets de surprise adaptés à une séquence de mots et d'images.

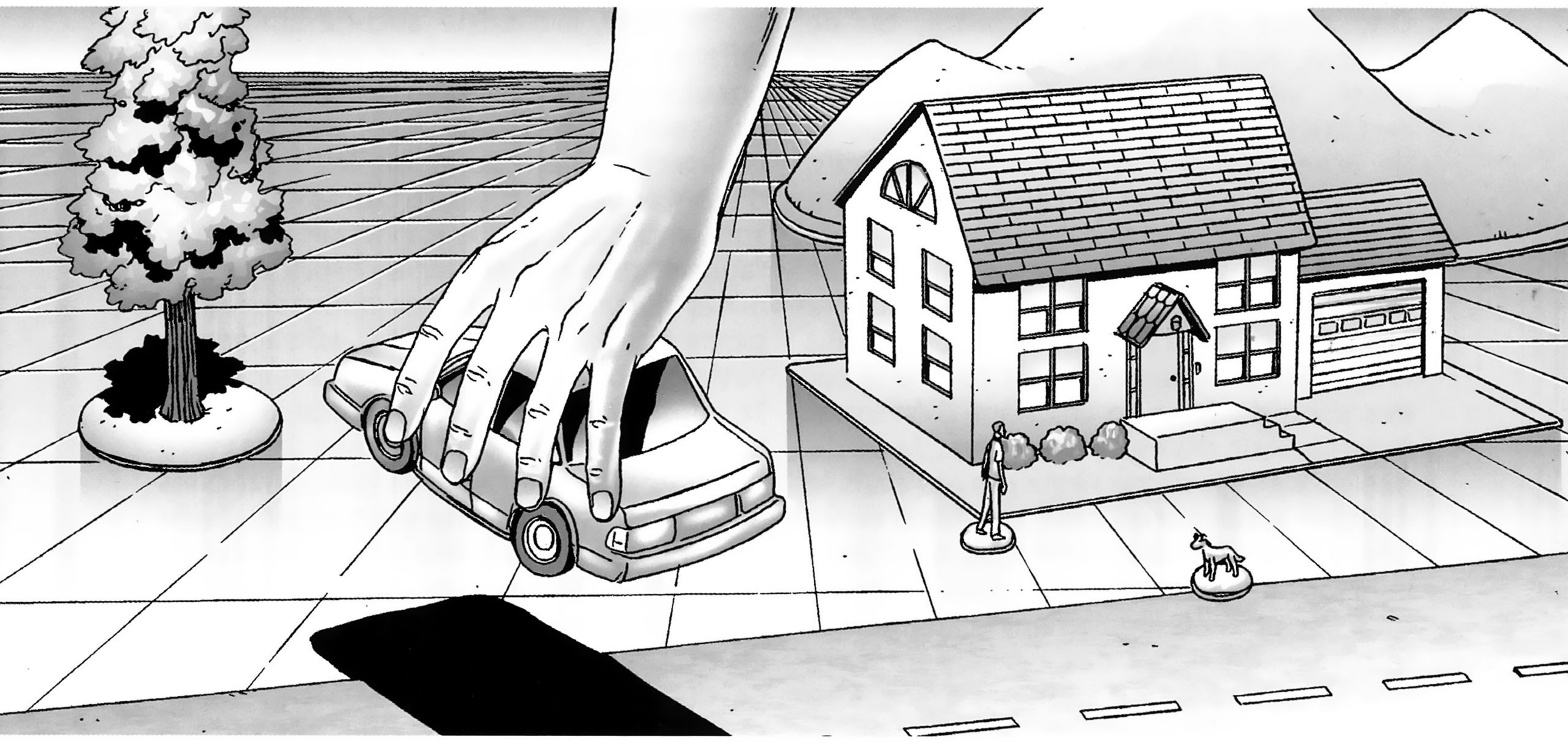
Les transitions, quoiqu'importantes par elles-mêmes, participent aussi d'un sujet plus général, le rythme. Quand le rythme est imprimé correctement à un récit, le lecteur ne le remarque même pas, mais il fait pourtant partie intégrante de l'histoire et détermine l'allure à laquelle son esprit avancera dedans, ainsi que la façon de distiller les péripéties pour leur donner un maximum d'impact. La façon la plus simple et la plus mécanique de comprendre le rythme en BD est de comprendre combien de temps le lecteur passera sur une case avant de passer à la suivante. D'abord, il s'arrêtera aux pavés de texte et aux dialogues. Une case contenant un standard d'environ trente cinq mots sera lue en sept ou huit secondes, selon la complexité de l'image qui l'accompagne. Une case simple sans

texte ne l'arrêtera que trois secondes.

Lisez quelques comics en prêtant attention au rythme et vous aurez rapidement une intuition exploitable du temps passé par le lecteur sur chaque image. Si ça ne vous donne pas le contrôle rigide de la chronologie qu'a le cinéma (qui a ses propres inconvénients, comme je le signalais au chapitre précédent), cela permet néanmoins de contrôler dans une certaine mesure la façon dont le regard du lecteur sera guidé sur la page, voire sur tout l'épisode. Le rythme doit s'adapter à la scène. Une séquence pensive et contemplative fonctionnera probablement mieux avec un rythme lent. Une scène d'action, par contre, ou de combat, aura plus d'impact en avançant aussi vite que possible. Comparez certaines séquences de bagarre muette de Frank Miller – qui sont très rapides, passant d'une case à l'autre quasiment à la vitesse d'un combat réel, sans que le lecteur ait à s'arrêter pour lire une grande quantité de texte d'accompagnement – et celles d'auteurs moins talentueux dans lesquelles le mouvement est contrarié par des protagonistes se crachant d'énormes morceaux de dialogue à la figure. Je ne dis pas qu'il s'agit d'une règle gravée dans le marbre : je suis sûr qu'il est possible d'écrire une scène d'action frénétique tout en y injectant beaucoup de dialogues, et je sais qu'il est possible également d'augmenter le niveau de détail des cases pour faire une séquence muette longue à lire. Ceci dit, comprendre au moins intuitivement le fonctionnement du rythme est essentiel à la construction d'une histoire, que ce soit pour faire monter le suspense d'une situation dramatique ou pour minuter un gag dans des circonstances humoristiques. Jouez avec les cases muettes et voyez comment elles permettent d'allonger un peu plus le moment de suspense. Faites des expériences avec l'idée de temps et regardez ce qu'il en sortira. Dans une histoire des *Locas*, « 100 Rooms », **Jaime Hernandez** fait des choses incroyablement audacieuses avec la structure chronologique de son récit et y parvient avec un authentique élan. On y trouve par exemple une scène où l'ex-aristocrate amer qui a « enlevé » Maggie retire enfin sa main de la bouche de la jeune femme, espérant qu'elle ne criera pas. De façon très abrupte, case suivante, nous nous retrouvons plus tard dans la même pièce (sans que l'intervalle ne soit spécifié). Maggie et son ravisseur viennent visiblement d'avoir eu un rapport sexuel, et l'homme est assis sur le bord du lit et présente ses excuses pour son comportement. Cette rupture abrupte et délibérée dans le rythme de l'histoire désoriente, mais a quelque chose de satisfaisant. Je n'ai jamais osé quoi que ce soit de ce genre à titre personnel, mais cela démontre ce qui est possible quand vous en avez le talent, l'audace et l'imagination. Vous pouvez introduire des éléments qui perturbent le flux de votre récit, et néanmoins parvenir à les faire fonctionner dans le cadre global de votre histoire.

De base, il n'existe aucune limite aux différents effets narratifs et aux approches possibles hormis celles de votre imagination. La seule obligation est de réfléchir aux techniques quand on les utilise, et d'essayer de comprendre quand et où elles sont applicables. Plus important encore, il faudrait toujours garder à l'esprit que ces outils narratifs n'existent que pour vous permettre de raconter plus efficacement votre histoire ou certaines de ses parties. Si vous avez une idée brillante d'astuce narrative qui ne s'insère pas bien dans votre histoire, alors ne l'utilisez pas. Quand les effets de mise en scène submergent l'idée que vous tentiez de faire passer au départ, alors elles fonctionnent au détriment du récit plutôt qu'à son bénéfice, et il faut les en expurger sans pitié. Comme pour tout ce que j'ai décrit précédemment, savoir quoi inclure à une histoire donnée et quoi en retrancher ne vient qu'avec la pratique et l'expérience. Mais dès lors que vous saurez ce que vous recherchez, vous verrez que ça vient très vite. Plus vite sans doute que vous ne l'imaginez.

Chapitre 3



Construire le monde : décor et personnalité

Partons désormais du principe que vous avez une idée nette des possibilités offertes par le médium pour raconter une histoire. L'étape suivante concerne les éléments internes à l'œuvre de fiction elle-même. Pour des raisons pratiques, nous pouvons les séparer en trois catégories : la caractérisation, la description de l'environnement, et enfin, l'intrigue. Commençons par l'environnement, parce que la nature de l'intrigue et les mobiles des personnages seront largement déterminés par le monde dans lequel ils vivent.

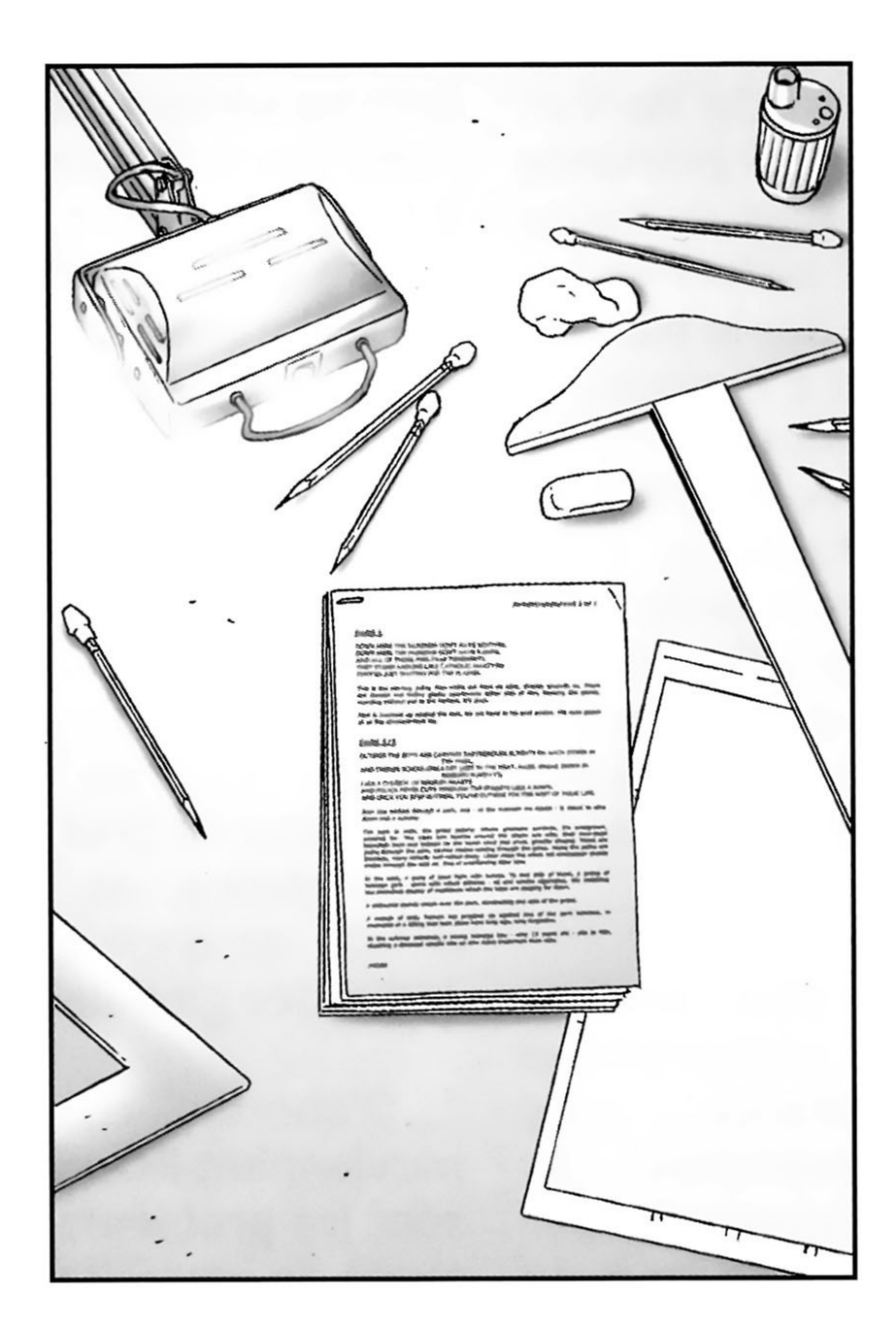
Le travail du scénariste, qu'il tente de décrire une colonie sur Neptune en l'an 3020 ou la vie de la bonne société londonienne vers 1890, c'est de donner une impression de réalité aussi prenante que possible. La façon la plus évidente d'y parvenir est d'expliquer au lecteur les rudiments de votre monde par le biais de didascalies ou de dialogues d'exposition, mais c'est à mon avis la méthode la moins naturelle, et sans doute la moins efficace. C'est seulement la plus facile et c'est pour ça qu'elle est si souvent utilisée. À l'inverse, la meilleure manière de plonger vos lecteurs dans votre lieu et son espace-temps est, à mon sens, la plus difficile, quoique la plus gratifiante au bout du compte.

Si vous regardez les plus anciens comics, quand l'écriture scénaristique était encore dans l'enfance, vous trouverez bien des exemples de descriptions de l'environnement par le biais de brefs pavés de texte ou de dialogues d'exposition. Au 30e siècle de la *Légion des Super-héros*, avant que **Paul Levitz** et **Keith Giffen** ne prennent les commandes de la série et fassent un effort de visualisation, les divers mondes de cet univers étaient décrits en deux phrases. La planète Bismoll, d'où venait Matter-Eater Lad, était un monde où toute nourriture organique était un poison, et dont les habitants avaient en conséquence appris à manger les substances non organiques. Les auteurs n'en disaient pas beaucoup plus, et c'était considéré comme suffisant. Tout ce dont il y avait besoin était de montrer quelques immeubles futuristes ressemblant aux autres bâtiments du 30e siècle et un petit pavé de texte expliquant les particularités diététiques des habitants. En tout cas, c'est ce dont pouvaient se contenter les lecteurs du début des années 1960. Depuis, l'augmentation rapide dans les médias des informations concernant notre propre planète a rendu même les plus jeunes lecteurs conscients de la complexité d'un monde et des multiples facteurs qui y interagissent. On pourrait avoir besoin d'une nouvelle approche, plus adaptée aux préoccupations contemporaines.

La meilleure façon, me semble-t-il, serait d'abord de considérer l'environnement sur lequel vous travaillez comme un tout, en détail, avant même de commencer à écrire. Avant de m'attaquer à *V*, par exemple, j'ai produit toute une masse d'informations sur ce monde et ses habitants, dont la plus grande part n'est jamais apparue dans la BD, pour la simple et bonne raisons qu'elle n'était pas essentielle pour les lecteurs, et que je n'avais pas la place de l'intégrer. Ce n'est pas important. L'important, c'est que l'auteur se fasse une idée claire du monde qu'il imagine, dans ses moindres détails, et qu'il l'ait en tête en permanence. Revenons un bref instant à notre colonie neptunienne, et passons en revue les détails essentiels permettant d'obtenir cette idée globale.

D'abord, comment les humains parviennent-ils à vivre sur Neptune ? Quels sont les problèmes physiques à résoudre avant de pouvoir habiter un tel monde et quelles sont les méthodes envisageables et crédibles pour y parvenir ? Sachant que Neptune est essentiellement constituée de gaz, peut-on imaginer des modules flottant reliés, par exemple, par un réseau de téléportation ? Comment fonctionne ce système de téléporteurs ? Quel effet la gravité écrasante de la planète produit-elle sur ses habitants et quelles en sont les conséquences psychologiques ? À quoi sert la colonie neptunienne ? S'agit-il de récolter un matériau dont la Terre a besoin ? Quelle est la situation politique sur Terre à ce stade de l'Histoire, et en quoi concerne-t-elle les colons ? Depuis combien de temps vivent-ils ici ? Sont-ils

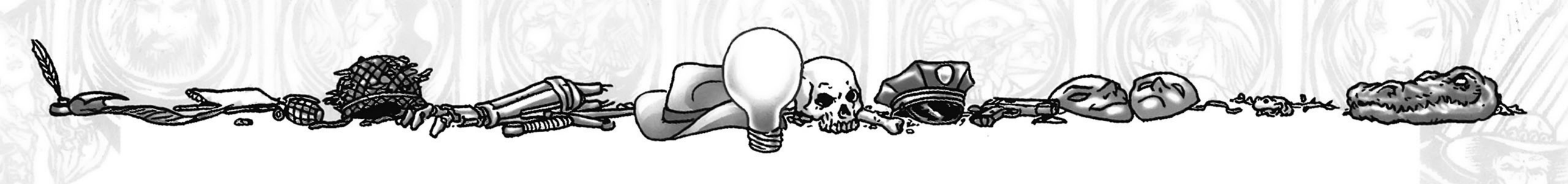
présents depuis assez longtemps pour avoir développé leur propre culture séparée ? En ce cas, à quoi ressemblent leur peinture et leur musique ? Est-ce un art oppressant et claustrophobe, du fait des pressions dues à leur environnement confiné, ou au contraire des images et des musiques ouvrant sur des espaces afin de compenser le quotidien contraint des colons ? Comment fait-on respecter la loi sur ce monde ? Quels en sont les problèmes sociaux ? Les Terriens sont-ils la seule espèce, ou y a-t-il des extraterrestres ? L'humanité en a-t-elle même rencontré dans les décennies précédant le début de l'histoire, ou se croit-elle seule dans l'univers ? Comment l'économie fonctionne-t-elle dans ce système ? Comment les gens s'habillent-ils ? Comment s'organisent les familles ?



Voilà le processus que j'ai suivi en inventant le monde des Warpsmiths et en imaginant leur culture. Je l'ai également appliqué avec *Halo Jones* et *V pour Vendetta*. L'idée, c'est qu'en travaillant votre monde en profondeur, vous pouvez en parler en pleine confiance, de façon détachée, sans assommer votre lecteur avec une exposition à rallonge.

Howard Chaykin s'y est pris comme ça avec *American Flagg*. Il a créé des marques, des émissions télévisées, des attitudes sociales, une mode et des problèmes politiques, puis a raconté son histoire en laissant le lecteur saisir les enjeux au fur et à mesure. Dans le premier épisode, nous voyons des écrans de télé et des panneaux publicitaires nous donnant accès à la façon dont pensent ces gens, bien plus que ne le feraient des textes explicatifs. Et l'histoire coule ainsi d'une façon beaucoup plus naturelle, exactement de la façon dont nous découvrons une culture étrangère en partant en vacances. Nous ne comprenons pas forcément tout d'emblée, mais nous nous faisons graduellement une idée de la culture en assimilant les choses à mesure qu'elles se présentent, que ce soient l'atmosphère générale ou les éléments sociaux derrière. Quand un auteur présente de cette façon le cadre de son histoire, nous n'avons pas l'impression qu'il nous gave de détails pour bien nous montrer qu'il a travaillé dur. Au contraire, nous en retirons une impression de réel, de monde crédible et détaillé où il se passe aussi des choses en dehors des cases, même quand l'histoire ne se concentre pas dessus. Un monde construit de façon logique permettra à votre histoire d'emporter le lecteur vers cet état hypnotique dont je parlais précédemment.

Si les paragraphes ci-dessus évoquaient l'invention d'environnements imaginaires, vous devez être tout aussi méticuleux en décrivant des lieux existant réellement. Quand j'ai commencé à écrire *Swamp Thing*, je me suis documenté autant que j'ai pu sur la Louisiane et les bayous, afin d'en connaître les plantes, les animaux et le reste. Je sais que les jacinthes d'eau forment une couche épaisse sur l'eau, semblant constituer un sol ferme, et qu'elles grandissent si vite qu'en certaines époques, il a fallu les brûler avant qu'elles n'envahissent totalement les marais. Je sais que les alligators mangent parfois des rochers en les prenant pour des tortues, et sont incapables de les digérer. C'est pour ça qu'ils ont si mauvais caractère. Je sais que les Cajuns sont souvent qualifiés de « coonass » par les non-Cajuns, et que le terme a des connotations péjoratives, mais que les intéressés ont décidé de transformer l'insulte en signe de



ralliement et arborent sur leur voiture des autocollants « fier d'être coonass ». Je sais que le nom cajun le plus courant est **Boudreaux**. Si je veux un nom réaliste pour un habitant de la Louisiane, je prends l'annuaire téléphonique d'Houma et je le feuillette jusqu'à trouver un nom qui sonne bien : **Hattie Duplantis** me plait. Tout comme **Jody Herbert**. Si je veux savoir quelle autoroute prendra un personnage pour se rendre de Houma à Alexandria, je regarde le guide routier des USA. Ce sont des détails de ce genre qui donneront à votre description un caractère convainquant et réaliste. On peut les lâcher discrètement au détour d'une case ou d'une bulle et ils seront d'autant plus convaincants qu'ils sembleront triviaux et sans importance.

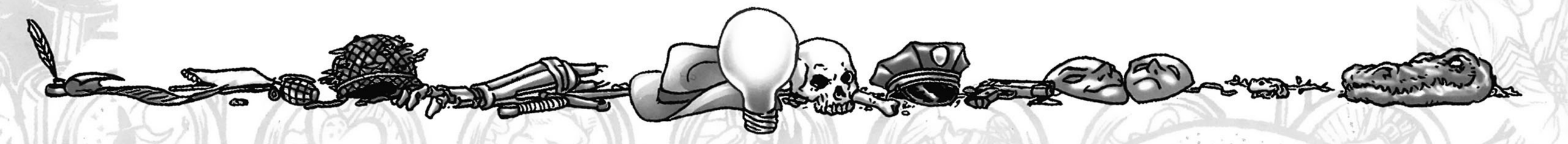
Bien sûr, quand on pense à l'environnement, il ne s'agit pas uniquement de la réalité physique des lieux, mais également de leur atmosphère et de leur réalité émotionnelle. Prenons par exemple Gotham City, dans *Batman*. Est-ce seulement une version de New York ? Est-ce une aire de jeux géante pour gamins montés en graine, avec des machines à écrire démesurées et des diables à ressorts géants, peuplée de créatures comme le Bat-Mite et de bouffons excentriques et malicieux comme le Pingouin ou le Joker des années 1950 ? Est-ce un paysage urbain sombre et paranoïaque sorti tout droit de **Fritz Lang**, terrorisé par des tarés difformes et des monstres, dont le seul défenseur est un justicier effrayant et sans pitié, déguisé en chauve-souris ? La façon dont vous choisissez de traiter l'environnement va influer sur toute l'ambiance de l'histoire et compte autant dans l'effet produit que votre compréhension des facteurs physiques composant le monde dont vous parlez.

Bien. Nous avons donc notre petit monde. À quoi ressemblent ses habitants, et quelle est la meilleure façon de les décrire ? Cela nous conduit à quelque chose d'apparemment très problématique : la caractérisation.

L'approche de la caractérisation en bande dessinée a considérablement évolué ces trente ou quarante dernières années, comme tout le reste dans ce médium bâtard et attardé, mais à un rythme douloureusement lent. La première approche en était simple et unidimensionnelle, avec « cette personne est gentille » et « cette personne est méchante ». Dans les comics de cette époque-là, et le monde comparativement plus simple qu'ils tentaient de divertir, c'était parfaitement approprié. Mais arrivé au début des années 1960, par contre, les temps avaient changé et il y avait grandement besoin d'une nouvelle approche dans ce domaine. C'est pourquoi Stan Lee inventa la caractérisation bidimensionnelle, « cette personne est gentille, mais n'est pas gâtée côté petites amies », ou « cette personne est méchante, mais pourrait s'amender et intégrer les Avengers si assez de lecteur écrivent pour nous le demander ». Et à l'époque, c'était une innovation épatante et cela semblait un moyen parfait pour produire des comics pertinents pour la période où ils étaient produits. Les progrès, à partir de là, ont été minimaux. Dans un effort pour suivre les tendances, les personnages sont devenus plus extrêmes, plus brutaux, bizarres ou névrosés, mais la manière de les représenter n'a pas fondamentalement changé. Ils restent en deux dimensions, avec peut-être un peu d'habillage verbal.

Je pense que cet état de fait tient à l'adhésion générale et jamais remise en question au dicton « si un personnage ne peut pas être présenté en quinze mots, alors il n'est pas bon. » En vertu de quoi, franchement ? S'il est certainement possible de résumer la personne et les motivations du **capitaine Achab** en une phrase bien tournée du genre « ce fou amputé, qui veut se venger d'une baleine », **Herman Melville** a sans doute jugé approprié d'y réfléchir un peu plus que ça. Il me semble que la signification de cette ânerie est « si un personnage ne peut pas être présenté en quinze mots, alors il sera difficile de le vendre à de jeunes enfants à l'intelligence et à la capacité d'attention limitées. »

Les lois non écrites et autres perles de bon sens de ce genre sont le fléau de l'industrie. Ou en tout cas l'un de ses fléaux. Le problème, c'est qu'elles ont tendance à figer la manière de penser des gens. À l'évidence, si on vous demande



de produire des personnages résumables en quinze mots, vous aller les penser en quinze mots. Un truc du genre « un policier cynique que le meurtre de ses parents lance dans une guerre masquée contre le crime ». Cela peut au besoin représenter la base d'un personnage tout à fait utilisable, mais la tendance générale des scénaristes est de ne pas aller plus loin que ce squelette. Une fois ou deux par histoire, ils feront en sorte que le personnage dise un truc cynique et repense à sa carrière de policier. Et l'un des personnages secondaires s'exclamera « mais quel cynisme ! » ce à quoi le héros répondre « à quoi tu t'attends, ma belle, n'oublie pas que j'étais flic ! » Si le scénariste a un peu de métier, il ajoutera quelques petits particularismes de personnalité à cette base. On pourra par exemple découvrir que notre policier cynique collectionne aussi les timbres. Curieusement, ça se raccrochera généralement à la base de quinze mots : « Me voilà, l'album grand ouvert devant moi, léchant la gomme. Bien sûr, je n'aurais pas le temps de faire ça si j'étais encore flic. Et plus j'y réfléchis, plus je me sens cynique. »

Si l'auteur est aventureux, il ressentira peut-être le besoin d'explorer son personnage un peu plus en profondeur. Mais le problème, c'est qu'il se trouvera vite limité par cette quinzaine de mots. Peut-être consacrera-t-il un épisode entier à tenter de percer les mystères du passé de son personnage, avec un flashback, par exemple. L'histoire aura un point central, un thème, comme toute histoire digne de ce nom, sans doute « qu'est-ce qui a bien pu rendre ce personnage aussi cynique ? » Et pendant les vingt pages suivantes, nous passerons en revue ses années de formation, jusqu'à l'événement apocalyptique au cœur du récit. « Je me tenais là, à regarder mon album de timbres et cette collection inestimable que j'avais passé des années à réunir. Et là, j'ai compris d'un coup qu'ayant collé les vignettes dans l'album avec un adhésif puissant, je leur avais fait perdre toute leur valeur. J'ai alors saisi à quel point la vie n'était qu'une farce cruelle. Ça m'a rendu complètement cynique, j'ai vu la futilité des efforts et du coup j'ai fini par m'engager dans la police. »

Si les prémisses des personnages sont tellement limitées qu'on ne peut pas en faire grand-chose, alors les personnages le seront aussi. Si les scénaristes veulent résoudre le problème et caractériser leurs personnages à un niveau qui soit à la hauteur de l'époque, alors ils ont sans doute intérêt à se débarrasser de ces méthodes dépassées et à aborder le problème sous un autre angle. Un bon point de départ serait d'observer de vraies personnes. Regardez leur personnalité, et regardez la vôtre, de la façon la plus froide et objective possible. Vous aurez vite fait de constater que personne ne se résume à une phrase de quinze mots, en tout cas pas d'une façon qui ait du sens ou de la pertinence. Vous remarquez que la personnalité apparente des gens change suivant à qui ils parlent. Ils n'ont pas la même voix quand ils discutent avec leurs parents ou leurs collègues de travail. Leur attitude et leur humeur varient d'heure en heure. Souvent, ils pourront faire des choses semblant en contradiction avec leur personnalité. Des observations simples de ce genre pourront vous aider à comprendre au mieux la caractérisation, en dépassant les généralisations faciles à ce sujet.

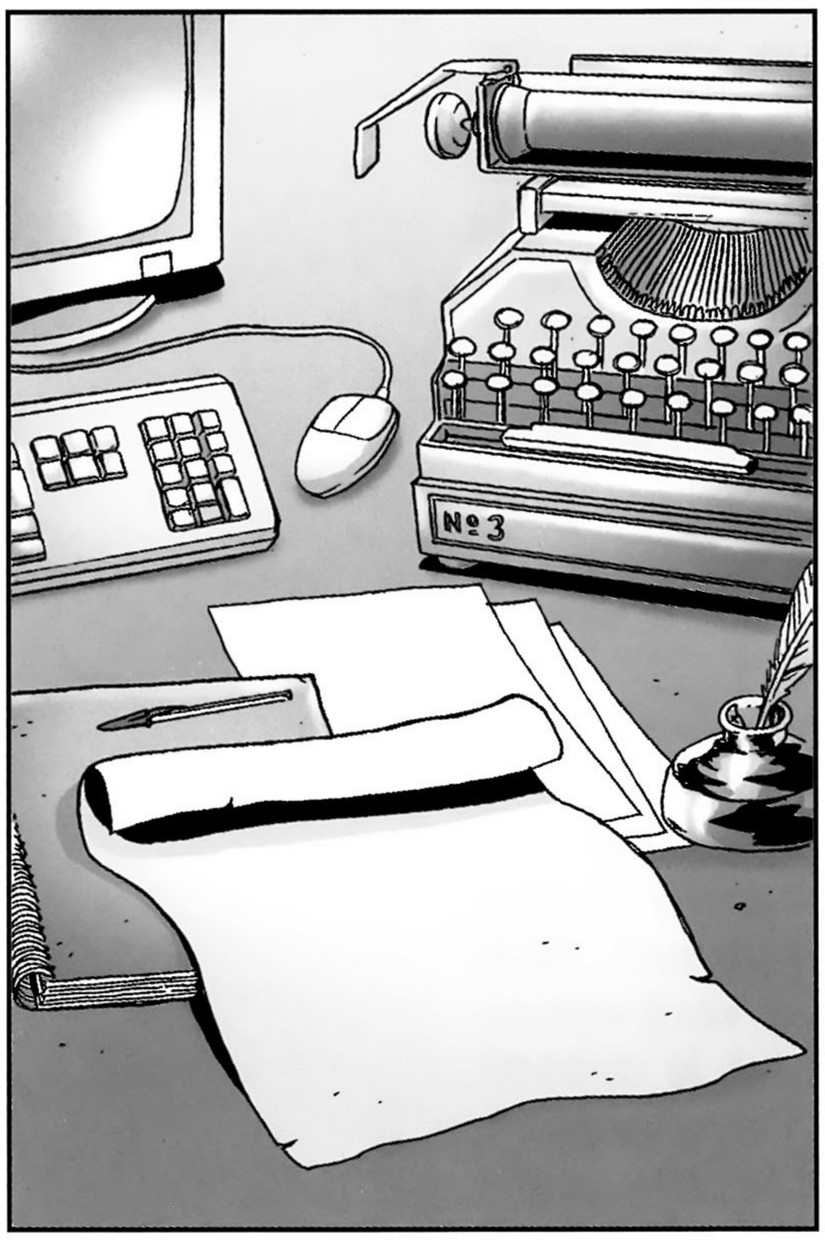
Il est intéressant de voir comme les gens, dans d'autres domaines, résolvent le problème de la vraisemblance. Un dessinateur qui veut apprendre à représenter le corps humain de façon réaliste commencera souvent par travailler d'après modèle vivant, en observant la manière dont les gens se tiennent, bougent ou se plient. À moins d'être complètement stupide, il ne cherchera pas à saisir le vivant en suivant des règles du genre « les bons personnages ont de gros menton » ou quoi que ce soit du genre.

Étudiez-vous et étudiez les gens autour de vous, dans le détail, en essayant de ne rien rater… chaque petit tic vocal, chaque petite nuance de posture ou mouvement inconscient de la main… Écoutez la façon dont ils parlent, et tentez de la recréer dans votre tête avec tous les maniérismes et les bizarreries. Selon toute probabilité, vous ne parviendrez jamais à créer un personnage complètement réel et vrai, mais ces efforts vous permettront néanmoins de vous en approcher.

Un autre outil intéressant, en termes de caractérisation, nous vient du théâtre.

J'ai déjà évoqué le fait que je tente aussi souvent que possible une approche assez similaire à la « méthode » quand je travaille mes personnages, et cela semble donner de bons résultats. J'aimerais citer le fait dont j'ai représenté le Démon, dans *Swamp Thing* n°25 à 27. Travailler la personnalité de **Jason Blood** ne présentait pas de difficultés particulières, mais dans la mesure où le Démon lui-même était censé être une créature surgie de l'enfer, je me suis dit que sa psychologie et ses rouages intérieurs allaient mériter un peu de réflexion. Je savais que le personnage était trapu et massif, et je me suis dit qu'il était probablement très dense et résistant, ne serait-ce que pour pouvoir survivre aux profondeurs infernales. Je l'imaginais lourd comme de la fonte, avec une température corporelle proche de celle du magma. Cela suggérait une sorte d'intensité fiévreuse à ses pensées et à ses actes, ainsi qu'une masse écrasante.

J'ai remarqué que, dans les premières esquisses proposées par **Steve** et **John** sur le personnage, les crocs étaient plus prononcés, et la gueule avait quelque chose de félin, une fente de la lèvre supérieure suggérant une voix un peu déformée du fait de la structure des dents et de la bouche.



Armé de toutes ces informations, j'ai fermé les rideaux de mon bureau afin de ne pas inquiéter mes voisins et d'éviter qu'ils ne m'envoient une assistance sociale ou quelque chose de ce genre, puis j'ai essayé de me mettre dans la peau du personnage. J'ai imaginé le poids monstrueux de mon corps, désormais plus petit, et remarqué que ça donnait à ses gestes une terrible inertie. Me penchant sur la nature animale suggérée par la bouche et les dents, j'ai recherché des sensations de ce genre, en me voutant tel **Quasimodo**, et en m'accroupissant légèrement pour marcher. Une fois assimilées les sensations physiques du personnage, j'ai essayé la parole, en montrant les dents et en relevant ma lèvre supérieure jusqu'à ce qu'il devienne difficile de parler clairement. Rester compréhensible nécessitait de parler très lentement, ce qui suggérait une voix un peu ralentie, comme un vieux gramophone mal réglé, une voix profonde et gutturale. J'ai fini par comprendre que ce que je cherchais était une sorte de version retraitée électroniquement de la voix de **Charles Laughton** dans *Les Révoltés du Bounty*. Une fois trouvées la voix et la posture du personnage, vous pouvez fixer ces impressions dans votre esprit et les faire ressurgir quand vous l'animer et produisez des dialogues se voulant réalistes dans leur bouche.

Je suis, à l'usage, arrivé à la conclusion que pratiquement tout le monde a un nombre virtuellement infini de facettes à sa personnalité, mais choisit la plupart du temps de n'en mettre qu'une poignée en avant. Il y a en chacun de nous des zones où nous sommes cruels, veules, violents, avides… Pour décrire un personnage ayant ces attributs, nous devons être prêts à descendre dans ces tréfonds, à y tourner notre œil intérieur, et à évaluer honnêtement ce que nous voyons. Et à l'inverse, nous avons également des réserves de noblesse, d'héroïsme, d'abnégation et d'amour, que nous soyons prêts à l'admettre ou non. Pour créer un personnage noble, vous devez aller chercher l'étincelle de noblesse et de grandeur en vous, même si vous avez du mal à croire à son existence dans vos moments de déprime. Plus vous vous montrerez aventureux en explorant la caractérisation, plus vous prendrez confiance en vous pour vous

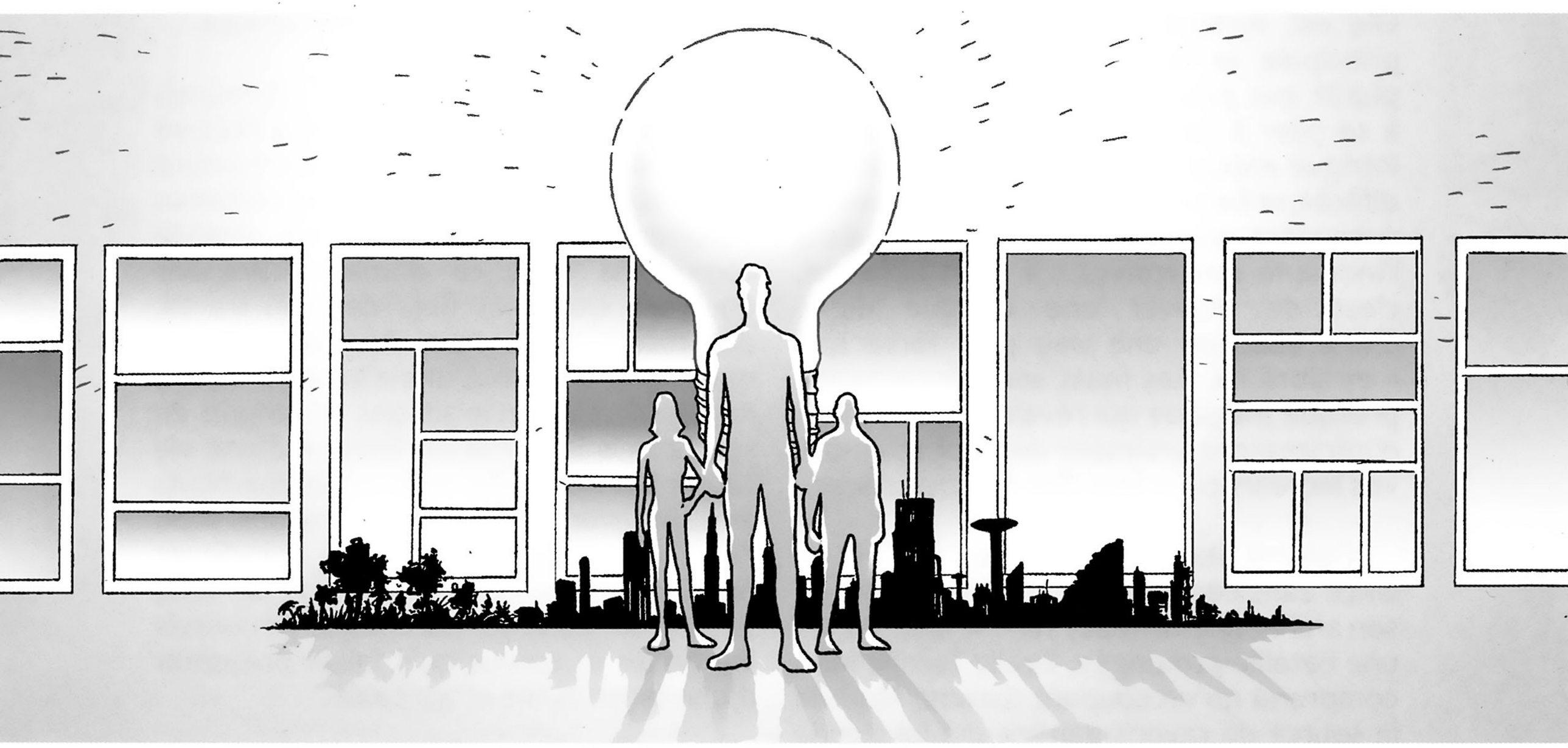
l'autre, de nature à précipiter la fin de votre carrière si jamais quelqu'un le lit. C'est une névrose assez pénible à vivre, mais en ce qui me concerne, je crois que m'être suffisamment pris au jeu de mon histoire pour y mettre le meilleur de moi-même me rend obsessionnel. Jusqu'à ce que je la voie dans les présentoirs de *Forbidden Planet* et m'aperçoive qu'elle est entre les mains d'un pouvoir supérieur au mien et que toute inquiétude supplémentaire est futile.

En relisant cette leçon trop longue, j'ai l'impression d'avoir musardé en route, pris la tangente, et échoué à expliquer les choses aussi clairement que je l'aurais voulu. La raison en est la complexité de l'écriture, comme de tout travail dans lequel vous vous jetez à corps perdu, et même un long discours de ce genre ne peut seulement qu'en effleurer la surface. Il y a des choses que j'ai laissées de côté, et d'autres que j'ai survolées sans trop d'explications, mais j'espère qu'en dernière analyse, les aspirants scénaristes y trouveront de quoi avancer. Sinon, j'espère que le ton disjoint et déconnecté de ce texte servira d'avertissement en démontrant s'il en était besoin à quel point cette profession bizarre et obsessionnelle attaque le cerveau. Les timides ne doivent pas aller plus loin. Pour le reste, j'espère que cette feuille de route à peine esquissée vous permettra d'éviter les sables mouvants et autres piscines aux requins pour vous bâtir une carrière aussi gratifiante sur les plans émotionnels et intellectuels que celle dont je profite actuellement. Bonne chance.

–

Alan Moore

Chapitre 4



Les détails : intrigue et scénario

Maintenant que nous avons notre idée, notre structure, notre approche de la narration, notre environnement et nos personnages, peut-être est-il temps de penser à l'intrigue (mais si vous lisez mon travail, vous aurez sans doute remarqué que je ne m'embête généralement pas avec cette formalité). Alors, qu'est-ce qu'une intrigue ? Et à quoi cela ressemble-t-il ?

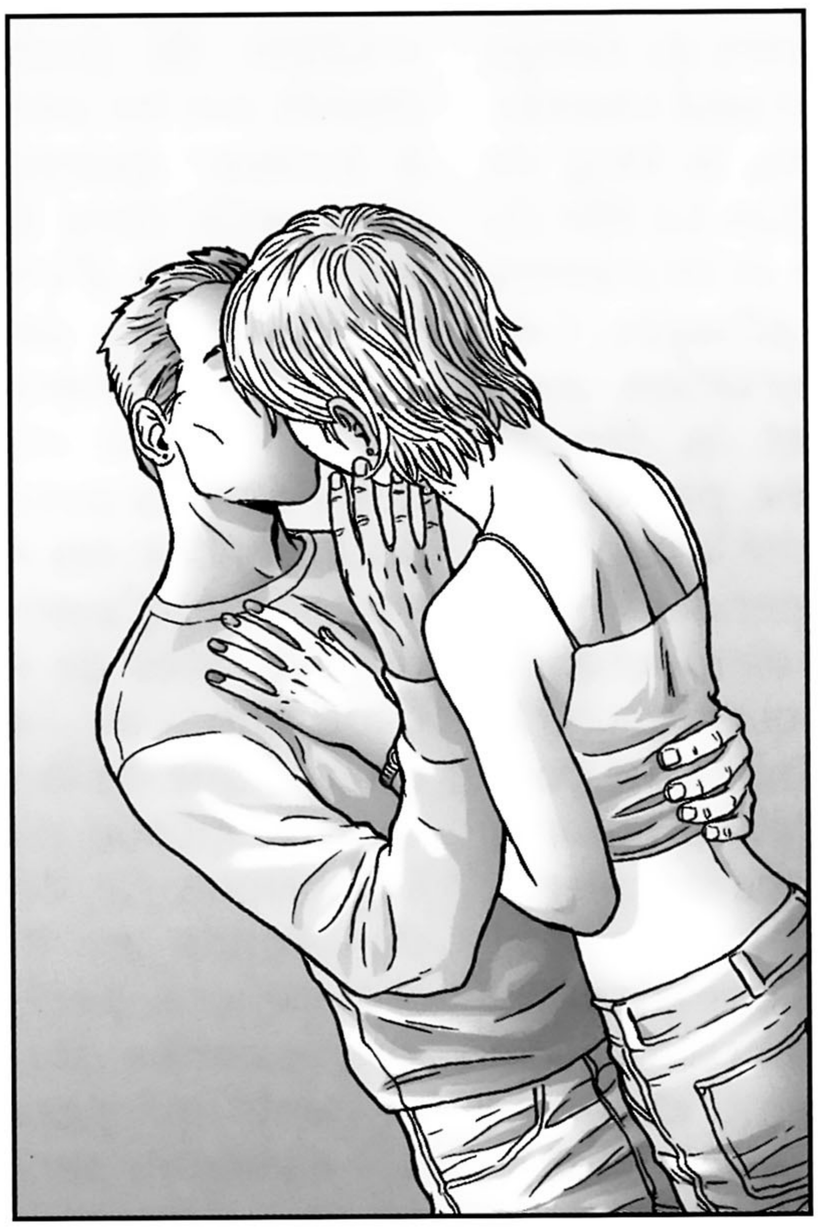
Une chose qui pourrait s'avérer utile, c'est de réfléchir à ce que l'intrigue n'est pas. L'intrigue n'est pas le principal, dans l'histoire, ni même sa raison d'exister. Elle est surtout là pour amplifier l'idée principale et les personnages impliqués plutôt que pour les dominer et les forcer à se plier à ses restrictions. Trouver une intrigue mécanique et directe n'a rien de difficile, et il existe toutes sortes de recettes éprouvées auxquelles se fier, surtout dans l'industrie des comics. La vraie difficulté, c'est de trouver une intrigue digne d'une réaction une peu plus forte que « et alors ? ». Ces mots sont l'incantation presque magique qui révélera si vos idées d'intrigue ont vraiment de quoi atteindre vos lecteurs pour leur dire quelque chose.

Gamma Man s'échappe de prison et se lance dans des tueries afin de se venger de son archi-ennemi Really Terrific Man. Après une bataille prolongée, Really Terrific Man comprend qu'en coupant Gamma Man de la source de rayons gamma qui lui donne ses pouvoirs, son adversaire s'effondrera. Il fait fondre des tuyaux de plomb chez le ferrailleur sur le terrain duquel ils se battent, et verse le plomb fondu sur l'indestructible méchant. Gamma Man se fige, et Really Terrific Man gagne. Et alors ? Really Terrific Man a peur que ses propres pouvoirs ne s'estompent quand Gamma Man parvient à échapper au bloc de plomb fondu six épisodes plus tard en cherchant à se venger d'une façon atroce. Mais arrivé là, la variation dans le cycle des taches solaires qui réduisait la puissance du héros a passé, et il parvient donc à tabasser son adversaire et à l'enfermer au centre de la terre. Et alors ? Really Terrific Man est amoureux de la femme de ménage chargée de nettoyer son repaire secret, mais il n'ose pas lui demander de l'épouser, de peur d'en faire une cible pour ses ennemis. Et alors ? Il me semble que tout cela représente une somme d'efforts disproportionnés pour produire des intrigues élaborées impliquant des douzaines de personnages, sans que ces intrigues aient d'autre justification qu'elles-mêmes. Prenez au hasard n'importe quel comic book de super-héros, roulez-le et collez-vous le sur l'oreille, et vous pouvez presque entendre le processus à l'œuvre : intrigue, intrigue, intrigue… C'est artificiel au possible. L'obsession pour une intrigue concrète et linéaire est un moyen très efficace de vider votre histoire de son énergie et de toute vie, pour n'en faire qu'un exercice de narration mécanique.

Naturellement, ce que j'aimerais souligner, c'est que si mettre trop l'accent sur l'intrigue finit par être destructeur pour l'œuvre dans sa globalité, certaines histoires demandent une plus grande complexité dans ce domaine. Prenons quelques exemples tirés de mon travail, des histoires de *Time Twisters* dans le magazine 2000 AD. L'une d'entre elles, *The Reversible Man*, n'avait pas d'intrigue en soi, hormis la narration linéaire d'une vie tout à fait moyenne, avec les événements en sens inverse. L'autre, *Chronocops*, avait l'une des intrigues les plus complexes que j'aie produites de toute ma carrière, du fait de plusieurs paradoxes temporels imbriqués et tordus qu'il fallait présenter d'une façon lisible et agréable.

Ce que je tente de vous expliquer, c'est qu'il y a des histoires pour lesquelles l'intrigue sera le plus important, et l'exécution parfaite de ses tours et détours excitera le lecteur. Nombre d'histoires courtes de science-fiction reposent sur l'intrigue, en tout cas de la façon dont le genre est représenté en BD, tout comme d'autres formats du même genre comme l'histoire d'horreur façon EC et ses imitateurs. La plupart des récits d'enquête policière sont complètement gouvernés par leur intrigue, et nul n'irait nier que les romans de **Raymond Chandler** doivent beaucoup à son sens exquis de l'intrigue. À l'évidence, savoir comment fonctionne une intrigue est important. Il ne faut par contre pas la laisser dominer toute l'œuvre au point que le récit devienne rigide et linéaire. Revenons à

Chandler. Même si l'intrigue est un de ses points forts, il ne l'a jamais laissée subvertir et dominer l'histoire. Ce qui nous reste, quand on referme Le Grand Sommeil, ce n'est pas tant un souvenir détaillé des tours et détours de l'intrigue, mais plutôt une image vivante d'un personnage à la morale inflexible essayant de s'adapter à un monde crépusculaire et vicieux dans lequel personne ne semble jouer cartes sur table, et où mensonges, demi-vérités et menaces deviennent la monnaie sociale principale. Le sujet de Chandler, dans la plupart de ses fictions, cela semble être de décrire le monde tel que vu par les yeux de **Phil Marlowe** (ou tout autre héros). L'intrigue ne sert qu'à maintenir l'intérêt du lecteur au fil de cette exploration, le temps de voir le paysage, et d'illustrer la façon dont fonctionnent les événements dans ce contexte dur.



Bon, en admettant l'importance de l'intrigue, comment en trouver une ? Ma meilleure réponse à ce jour, c'est celle qui s'applique à la plupart des questions soulevées dans cette péroraison : regardez l'ensemble, et essayez d'en saisir la forme avant de vous pencher sur les détails et les parties. Qu'est-ce qu'une intrigue ? Tout simplement la combinaison de l'environnement et des personnages, auxquels on ajoute l'élément du temps. Si la combinaison de l'environnement et des personnages peut être appelée « la situation », alors l'intrigue est la situation vue en quatre dimensions.

En partant d'un exemple que j'ai emprunté à **Brian Aldiss**, dans son excellent *Report on Probability A.*, réfléchissons à autre chose que la bande dessinée pour nous donner une perspective différente sur l'idée. Penchons-nous sur un tableau, *Le Mauvais Berger*, du préraphaélite **William Holman Hunt**.

Sur cette peinture, nous voyons une femme assise à l'avant-plan, devant un beau paysage pastoral, très lumineux, baigné dans un soleil de fin d'après-midi. À genoux à côté d'elle, un jeune homme, le berger du titre. Une de ses mains se lève derrière l'épaule de la femme, comme s'il voulait la prendre dans ses bras. Pourtant, au moment de l'image, ils ne se touchent pas encore. Et dans la paume de son autre main, on voit un petit papillon, un sphinx à tête de mort. L'expression du berger et de la belle est ambiguë. Le jeune homme semble poussé par le désir, tandis que la femme exprime surtout de la coquetterie. Mais on peut également y voir, chez lui, quelque chose d'assez sinistre, et chez elle un début d'inquiétude. Derrière eux, sur les prés baignés de soleil, le troupeau de moutons erre, sans personne pour le garder ni le guider. Au lieu de quoi, le berger sourit et se prépare à montrer sa prise à la femme, et elle ne semble pas repousser ses avances. Les moutons broutent, le papillon bat des ailes, le moment est figé sans passé ni résolution. C'est une seconde d'une histoire dont nous ne savons rien d'autre. Nous ignorons ce qu'ont vécu les personnages auparavant. Nous ignorons si la femme était là par hasard ou si les deux personnages s'étaient donné rendez-vous.

De leur avenir, nous en savons encore moins. Quand il lui montrera sa prise, en sera-t-elle enchantée, ou repoussée ? Feront-ils l'amour, ou se contenteront-ils de parler, ou se disputeront-ils ? Compte tenu du symbolisme inquiétant du sphinx à tête de mort, quelque chose de plus noir est-il à l'œuvre ? Pas forcément quelque chose de mélodramatique, comme le berger étranglant la fille, mais peut-être un moment rappelant notre mortalité à tous, et la façon dont nous consumons nos vies ? Est-ce que ce moment éternel

que nous voyons, saisi sur la toile, est le commencement d'une relation, ou sa fin ? La beauté d'une bonne peinture, c'est qu'elle permet à la pensée et aux sentiments de suivre leurs propres chemins, à leur propre rythme, sur l'espace sans temps délimité par le cadre. *Le Mauvais Berger* nous montre une situation. Cette situation ne change pas, n'évolue pas, mais nous pouvons évoluer dedans, mentalement, en appréciant les changements de perspective et de sens.

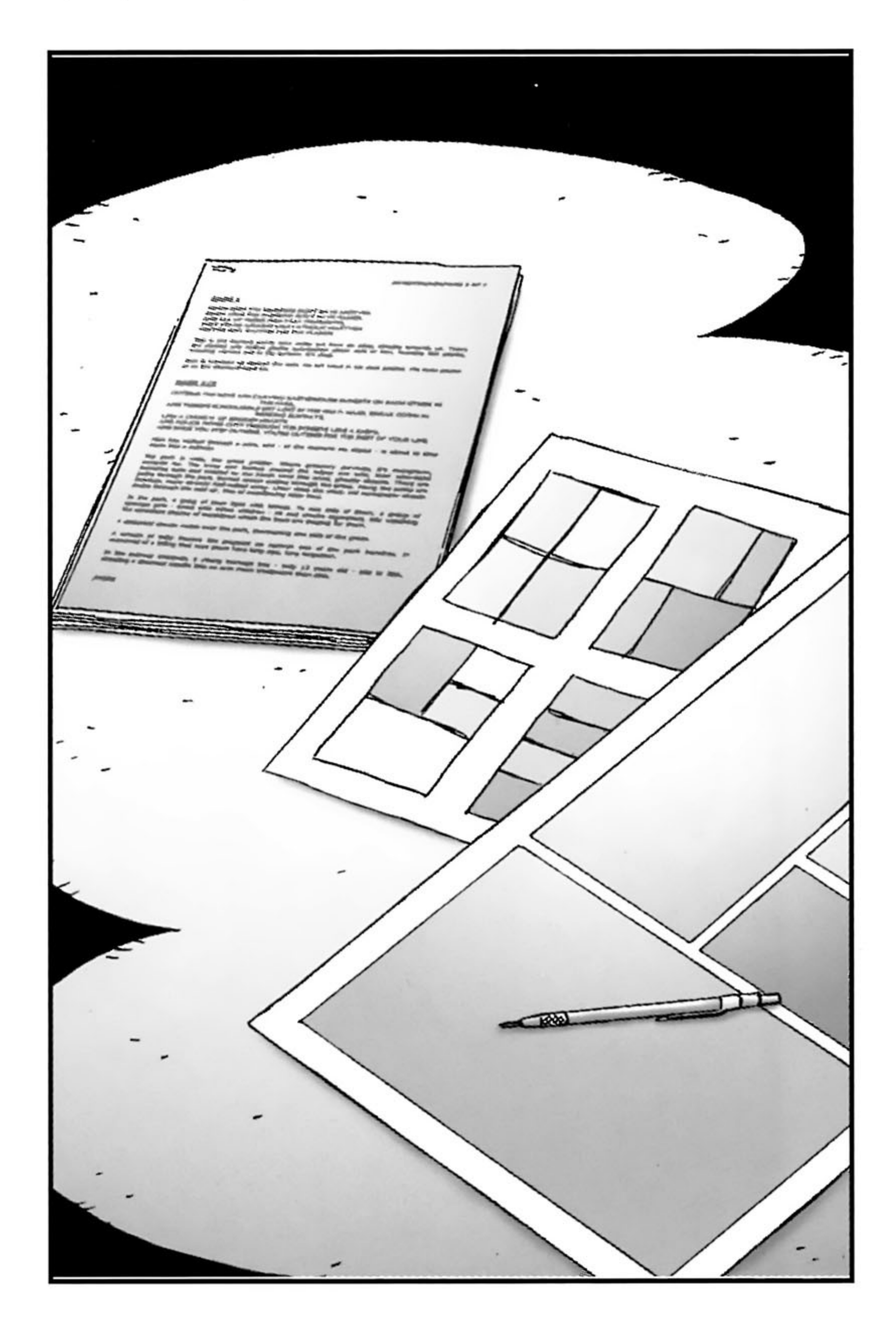
Et maintenant, si nous ajoutons la dimension du temps à la situation, l'œuvre d'art en est complètement altérée. Au lieu d'avoir des possibilités infinies, la situation du tableau progresse au travers du temps et ne peut plus y suivre qu'un seul chemin. La structure des événements, le long de cette route, constitue l'intrigue. La fille du tableau remarque le papillon et se montre à la fois intriguée et un peu effrayée. Cela nous conduit à une conversation avec le berger charismatique, et la femme découvre qu'elle est fascinée par lui. Ils font l'amour après avoir relâché le papillon. Ensuite, ils découvrent que, pendant qu'ils étaient occupés, le troupeau de moutons a été volé ou s'est enfui. Plutôt que de subir la colère du fermier qui l'avait embauché pour s'occuper de ses bêtes, le jeune homme décide de quitter la région sans signaler le vol et chercher un emploi dans le comté voisin. Au bout de quelques semaines, la femme découvre qu'elle est enceinte. Son père et ses frères l'apprennent, et jurent de retrouver le berger pour lui donner le choix : le mariage ou la mort… Et ainsi de suite.

On est bien d'accord, ce que je propose ici est très basique, et manque de la poésie, du charme et de la subtilité du tableau original, mais cela permet de voir que la fabrication de l'intrigue est un phénomène en quatre dimensions. La situation sur le tableau est la représentation d'un monde tridimensionnel qui, avec l'ajout du temps, devient quadridimensionnel, la situation se transformant en intrigue.

Et donc, pour envisager la construction de l'intrigue d'une façon valable, nous devons la penser en termes quadri-dimensionnels. Voyez le monde habité par vos personnages comme un continuum, avec un passé, un présent et un futur. Voyez quelle forme il a et comment les éléments de ce tout sont en relation les uns avec les autres, devrait vous apparaître plus clairement. *Watchmen* a été conçu exactement sur ce principe. L'histoire démarre en octobre 1985 et s'achève quelques mois plus tard. En termes de temps, c'est le cadre de l'histoire, et j'ai précisément repéré tous les événements survenant au cours de cette période. Mais plus largement, le récit revient sur des choses survenues dans les années 1940, avec des séquences situées dans les années 1960 et 1970, mais aussi 1950 et 1940… Le lecteur en retire, j'espère, une impression crédible de profondeur historique, qui rejaillit sur les personnages. En parvenant à balayer quarente cinq ans d'histoire du monde dans lequel se déroule ma BD avant même d'en écrire le premier mot, j'ai l'avantage de pouvoir discerner des chaînes d'événements, des choses qui se répondent en miroir, conceptuellement, des éléments potentiellement intéressants pour enrichir ma narration au fur et à mesure que j'avance. Je remarque des opportunités de regrouper des éléments d'intrigue ou d'affiner la structure thématique de la série pour présenter un tout beaucoup plus cohérent et efficace. Et puisque j'ai défini à l'avance l'histoire du monde et de ses personnages, je remarquerai peut-être des juxtapositions intéressantes de caractères et d'événements qui permettront des scènes ou des dialogues percutants. Il vous faut donc établir votre continuum comme une forme en quatre dimensions avec longueur, largeur, profondeur et durée puis choisir le fil narratif qui permettra de révéler au mieux le paysage que vous avez créé, qu'il soit purement physique ou plus abstrait et psychologique. Ce fil narratif, c'est votre intrigue. Alors que cette intrigue avance dans le continuum que vous avez pris soin de visualiser auparavant pour l'abriter, vous découvrirez qu'il n'est pas si difficile de donner une impression réaliste de monde se déployant au-delà des limites de votre histoire. Rien qu'en connaissant tous les petits détails du continuum contenant votre fil narratif, vous verrez qu'ils s'y insèrent naturellement et sans forcer pour donner un contexte crédible

au récit. On peut trouver un bon exemple de ce genre avec les mondes créés par **Jaime** et **Gilbert Hernandez** dans *Love and Rockets*. Dans les histoires à suivre *Locas Tambien* et *Mechanics* de Jaime, nous avons un nombre incroyable de détails flottant juste de l'autre côté des bords de case et aux confins de l'histoire elle-même. Après avoir vu pendant des mois l'expression *Missiles d'Octobre* sur des graffitis, nous découvrons qu'il s'agit du nom du groupe d'Hopey, comme nous apprenons en passant que son second prénom est Glass ou que la tante de Maggie, Vicky Glori, a affronté Rena Titanon lors d'un match de championnat absolument épique quand Titanon était catcheuse. Dans *Heartbreak Soup*, Gilbert fait un travail tout aussi impressionnant en décrivant la petite communauté de Palomar sur les quinze ou vingt ans qu'embrasse le récit. Nous voyons Jesus, Heraclio, Vincente et les autres grandir et s'installer chacun dans son style de vie adulte. Nous voyons sheriff Chello commencer sa carrière comme banadora (*laveuse d'hommes*) avant d'être évincée par la belle Luba et de devoir se tourner vers une carrière dans la police. Dans ces séquences ultérieures, nous voyons à quel point elle s'est parfaitement adaptée à sa nouvelle vocation, et comment elle maigrit et devient plus attirante, tandis que Luba montre des signes de fatigue croissante ; la liberté de sa jeunesse lui manque, et elle a conscience de la disparition graduelle de sa beauté. Ce monde est réel et tridimensionnel. Il faut quinze ans dans le récit pour que nous commencions à comprendre que Vincente a été bien plus touché par le fait d'avoir été défiguré que nous ne le pensions au départ. Nous voyons les enfants de deux mères, tous deux engendrés par Manuel le bourreau des cœurs, décédé depuis, jouer ensemble pendant les fêtes tandis que les problèmes des adultes leur passent par-dessus la tête. Nous avons cette impression de continuum, dans lequel chaque élément finit par acquérir son propre degré d'importance pour devenir une part vitale de l'œuvre.

Bien… Dans les Dieu sait combien de pages précédentes, nous avons envisagé des approches différentes de la structure, de la narration, de l'environnement et de la caractérisation, réfléchi à la nature de l'intrigue et à l'importance d'une idée clé. Avec toutes ces notions en tête, nous pouvons enfin commencer à travailler sur le script lui-même.



Nous avons une idée à faire passer et une intrigue soulignant et révélant l'idée d'une façon intéressante. Nous avons des personnages solides et bien tournés à qui infliger l'histoire, et un monde crédible où elle se déroulera. La première étape consiste à prendre notre histoire, et à ce stade nous avons sans doute une notion de sa taille en nombre de pages, et de la façon de la plier aux restrictions qui nous sont imposées. Pour donner un exemple de ce processus, j'évoquerai mon *Superman Annual n°11* de 1985. L'idée derrière l'histoire était d'examiner le concept d'évasion vers des mondes fantastiques, y compris un passé idéalisé, ou les points d'attente de notre futur imaginaire, et nos objectifs à atteindre. Je voulais voir si ces idées étaient vraiment utiles, et quelle est la largeur du gouffre entre un monde fantastique, quel qu'il soit, et une réalité crédible. Disons que j'ai créé cette histoire pour des gens que j'ai rencontrés, obsédés par un point du passé à partir duquel les choses auraient pu tourner très différemment pour eux, ou ceux qui sont obsédés de la même façon par un point de leur futur

où surviendra tel ou tel événement et où ils pourront enfin être « heureux ». Les gens qui disent « si seulement je n'avais pas épousé cet homme ou cette femme. Si seulement j'avais poursuivi mes études, ou si je les avais interrompues, si je m'étais installé, si j'étais parti voir le monde, si j'avais accepté ce boulot que j'ai refusé… » ou « quand j'aurai enfin fini de payer mes crédits, je pourrai enfin m'amuser. Quand j'aurai ma promotion, j'aurai plus d'argent et je pourrai enfin prendre du bon temps. Quand le divorce sera prononcé et que les enfants auront grandi, quand j'aurai enfin réussi à publier mon roman… » Ces gens sont tellement esclaves de leur perception du passé et du futur qu'ils sont incapables de faire l'expérience du présent avant sa disparition.

L'intrigue que j'ai choisie pour faire passer cette idée impliquait que l'esprit de Superman soit réduit à l'impuissance par un parasite télépathique lui renvoyant une illusion de ce qu'il désire le plus profondément… que la planète Krypton n'ait jamais explosé. Un ennemi de Superman, Mongul, est derrière cette attaque. Il veut écarter Superman afin de pouvoir partir à la conquête de l'univers, à la manière de ce genre de tyrans cosmiques pullulant dans les comics. L'histoire se déroule à l'occasion de l'anniversaire de Superman, dans sa Forteresse de Solitude, avec des séquences simultanées, dans l'esprit de Superman s'imaginant sur Krypton telle que la planète aurait été si elle n'avait pas explosée. Alors que le récit avance, nous découvrons que cette éventualité n'est pas si joyeuse qu'on pourrait le croire, ce qui amène Superman à interroger le fantasme et à le voir pour ce qu'il est. Et dans le même temps, il voit le côté ridicule de sa nostalgie pour une planète disparue et apprend quelque chose de lui-même dans l'expérience.

Bon. Le problème est donc de présenter cette intrigue et l'idée qu'elle véhicule en tenant compte des restrictions imposées par la longueur du magazine, le marché qu'il vise et ainsi de suite. La restriction la plus immédiate et la plus concrète tient à la longueur de ce genre de numéro annuel : 40 pages. Cela signifie que je dois parvenir à y faire entrer exactement mon histoire, sans que ça ait l'air tassé ni dilué. Ma première étape est donc de prendre une feuille de papier, et d'écrire les nombres de 1 à 40 dans la marge de gauche. Je commence alors à prendre des notes sur les scènes pour lesquelles j'ai déjà des idées, et j'essaie de déterminer combien de pages elles prendront. J'ai déjà établi que je tiens à présenter un contraste entre le monde de Krypton dans les rêves de Superman et la réalité extérieure de sa situation, paralysé dans sa Forteresse de Solitude, un champignon extra-terrestre accroché à sa poitrine pour se nourrir de sa bio-aura. Afin que ça fonctionne, je dois trouver de quoi rendre intéressantes les scènes de la Forteresse, pendant que Superman est endormi, afin de pouvoir couper les scènes du monde rêvé par des scènes aussi fortes prenant simultanément place dans le « *monde réel* ». Puisqu'en termes d'intrigue, tout se passe lors de l'anniversaire de Superman, il m'a semblé logique que certains de ses collègues viennent lui rendre visite et permettent de rendre intéressante la bataille contre Mongul, le méchant de l'épisode, venu admirer son travail. Partant de là, je me suis assis pour déterminer quelle serait la séquence d'événements la plus logique et j'ai décrit ce qui arrivait aux camarades de Superman (Wonder Woman, Batman et Robin. Je voulais utiliser Supergirl au départ, mais Julie Schwartz m'a informé

qu'ils avaient l'intention de la dégommer pendant *Crisis on Infinite Earths*, et donc il m'a fallu la remplacer par Wonder Woman) après leur arrivée à la Forteresse, les bras chargés de cadeaux pour Superman.

Schématiquement, l'histoire se déroule donc ainsi : ils arrivent, et nous établissons les personnages en quelques cases, montrant comment ils se comportent les uns avec les autres. Leurs dialogues nous permettent de mettre en place la situation initiale. Le lecteur sait que c'est l'anniversaire de Superman. Nous voyons que Wonder Woman et le Duo Dynamique ont apporté des cadeaux. Wonder Woman a un gros paquet dont elle refuse de révéler le contenu, tandis que Batman et Robin ont fait créer pour l'occasion une rose appelée « *Krypton* ». En entrant dans la forteresse, ils découvrent Superman, une sorte de bouquet de roses noires poussant sur sa poitrine. Il semble totalement insensible et immobile. Et alors qu'ils essaient de comprendre, Mongul annonce sa présence et explique les détails de l'intrigue, à la fois aux trois super-héros et aux lecteurs. Wonder Woman tente de l'abattre, mais se fait malmener et est expédiée à l'autre bout de la salle des trophées, traversant le mur de l'armurerie. L'équipement qu'elle y découvre s'avère insuffisant face à Mongul. Dans l'intervalle, Batman essaie calmement de réveiller Superman, estimant à juste titre qu'il est seul à pouvoir dénouer la situation. Autant du fait du désenchantement croissant de Superman que des efforts de Batman, la créature se détache et prend le contrôle de l'homme chauve-souris. C'est à ce moment, libéré de l'influence pernicieuse de la plante, que Superman s'éveille. Le fantasme qu'il a vécu s'est achevé, et les deux lignes narratives se mêlent pour nous amener à la résolution de l'histoire.

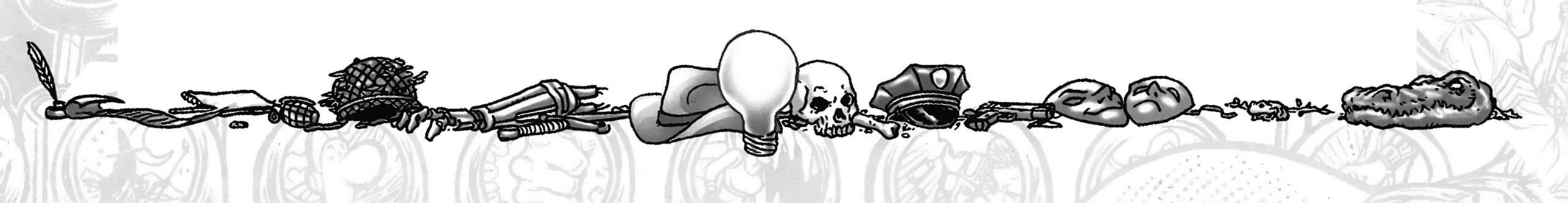
Bien… Ayant mis ça en place, il me fallait trouver un déroulé des événements dans la tête de Superman : nous commençons à Kryptonopolis, où nous établissons que Superman vit en tant que Kal-El, marié, deux enfants, et qu'il travaille comme archéologue. Nous apprenons que Krypton semble dans un état de déclin social et a dépassé le pic de sa civilisation. Jor-El, le père de Kal-El, a été mis au ban de la communauté scientifique après ses prédictions, non suivies d'effet, sur la destruction de la planète. Entre ce désaveu et la mort de sa femme, Lara, c'est devenu un vieil homme aigri qui flirte avec des groupes politiques extrémistes dans l'idée de mettre fin au déclin perçu du mode de vie kryptonien. Cela l'amène à un conflit avec son fils, plus libéral, et ils ne se parlent plus. Les événements se précipitent quand nous voyons la cousine de Kal-El, Kara, attaquée et blessée par des activistes demandant l'abolition de la Zone Fantôme et menaçant même les parents éloignés de son inventeur Jor-El. Ces événements inquiètent Kal-El, et il fuit Kryptonopolis avec sa famille alors que l'on assiste à des parades aux flambeaux, à des émeutes et à des manifestations. Krypton semble sur le bord de l'effondrement. Finalement, Kal ne peut plus accepter les termes du fantasme et n'est plus prêt à payer le prix pour le maintenir. Il s'en libère pour découvrir Batman, à son tour prisonnier de la plante qui a induit ce rêve, et les deux fils narratifs se rejoignent.

L'étape suivante consistait à intégrer ces deux séquences en un tout cohérent, de manière à les faire fonctionner en parallèle pendant à peu près la moitié des 40 pages. Cela signifiait que je devais allouer autant de pages au fantasme de Superman et aux scènes de la Forteresse, avec Batman et les autres, en décidant de ce qui irait sur chaque page, à peu près et en essayant de faire en sorte que chaque page soit une scène complète en soi. Je savais que tout cela devait se trouver au début, couvrant à peu près vingt-cinq pages. Cela signifiait que je devais tricoter entre les deux lignes narratives, et les planifier de façon à ce qu'elles atteignent leur paroxysme et se rejoignent au même moment. En guise de scène d'ouverture, j'avais un choix immédiat : commencer par l'arrivée des super-héros en visite, ou lâcher le lecteur sans explication dans le monde fantasmatique de Superman. Sachant que cette deuxième option serait plus intrigante et surprenante pour le lecteur, j'ai donc commencé par une scène située sur la Krypton illusoire, créée dans l'esprit de Superman sous l'effet du parasite. Mon espoir était que son effet sur le lecteur serait du genre : « Hein ?

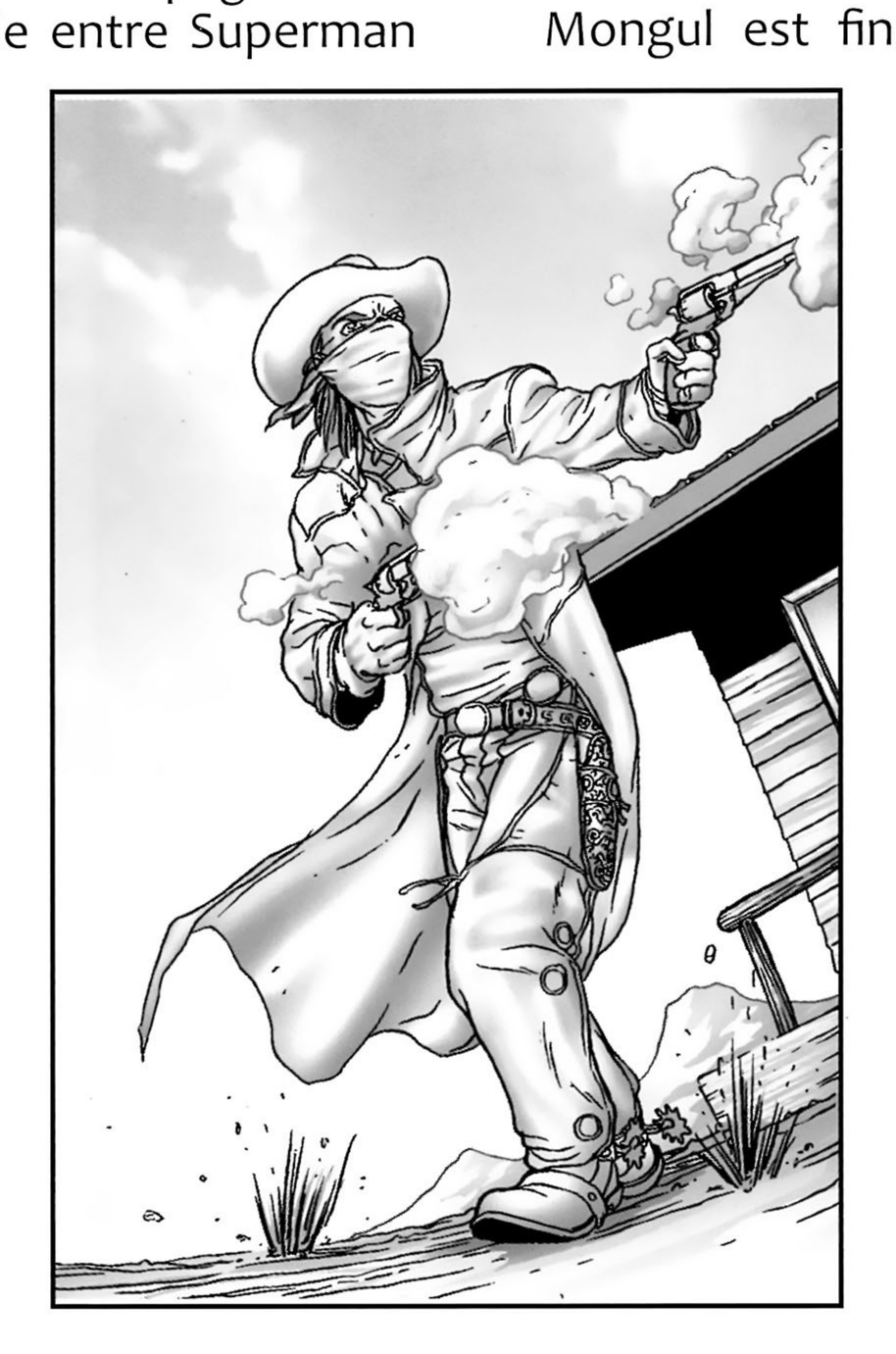
Mais où sommes-nous ? Sur Krypton ? Mais Krypton a explosé. C'est donc dans le passé ? Non, il y a Kal-El, et il a le même âge que d'habitude. Sauf qu'il est différent, ordinaire, il porte des lunettes, a un travail, une femme et deux enfants. Que se passe-t-il, bon sang ? » Si cette première page est assez intrigante, alors vous avez fait une bonne part du travail consistant à accrocher le lecteur. Ayant établi notre situation de base sur la Krypton imaginaire, nous tournons la page et nous nous retrouvons brutalement dans le Cercle Arctique, avec l'arrivée des trois visiteurs de la Forteresse. Alors qu'ils poursuivent une conversation que j'ai voulue naturelle, mais révélant au passage des éléments importants, ils arrivent à la porte. Sachant que les pages 2 et 3 seront normalement à gauche et à droite respectivement, cela me semble avantageux de ne pas avoir de grande surprise visuelle avant la page 4, afin que le lecteur n'ait l'image choc qu'après avoir tourné la page. Ainsi, la page 3 se termine sur un suspense. Après être entrés dans la Forteresse, les trois héros nous fixent, surpris. Ils regardent, horrifiés quelque chose qui nous est inaccessible, hors-champ. Cela suggère, je l'espère quelque chose d'assez intrigant pour donner envie au lecteur de tourner la page pour avoir la suite. Comme il y a toujours une pub après la page 4 dans ces magazines, et que j'aime bien avoir une image en pleine page pour donner du poids au titre de l'histoire et à son concept, tout en montrant que ça y est, elle a vraiment commencé, c'est donc la page 4 qui est en pleine page. Et nous voyons donc ce qu'ont vu Batman, Robin et Wonder Woman : Superman, debout et figé, avec une fongosité horrible lui jaillissant de la poitrine. Avec un peu de chance, le lecteur sera assez accroché par cette étrange révélation pour passer les publicités et aller à la page 5 : les réactions de nos héros tentant de comprendre ce qui est arrivé à leur camarade. Cette page se termine sur un gros-plan de Superman les yeux dans le vide, tandis que Batman, derrière lui, remarque qu'il est dans un monde bien à lui. Et notre regard remonte en haut de la page 6.

Là, nous avons une image qui fait écho à la case précédente. Une fois encore, Kal-El a le regard dans le vide, mais nous sommes revenus sur Krypton, dans le rêve de Superman, littéralement dans « un monde bien à lui ». Ainsi, la coïncidence des images et l'ironie de la remarque de Batman fournissent une transition douce et pleine de sens entre les deux scènes tout en maintenant l'attention du lecteur. La page 6 approfondit la relation entre Kal-El et sa femme, les dialogues donnant des détails sur leur situation. La page se termine par une vue de nuit de leur appartement, sur fond de ciel nocturne bleu et rose, magnifique, juste après que Kal ait annoncé rendre visite à son père le lendemain.

Nous tournons la page pour découvrir un autre bâtiment kryptonien, cette fois sur fond de ciel matinal, rouge et jaune. Nous sommes à l'évidence toujours sur Krypton, et c'est le lendemain. Nous découvrons alors une confrontation de trois pages entre Kal-El et son père aigri, qui se termine page 9 par Jor-El fracassant un arbre ornemental de cristal dans un mouvement de colère, et détruisant un oiseau pétrifié, figé en train de nourrir ses petits. La dernière case montre la tête brisée de l'oiseau, un ver en verre toujours dans le bec. Même si cela nous fournit une image symbolique de la rupture entre Kal-El et son géniteur, cela renvoie aussi de façon oblique au texte associé à cette image. Il y a une sorte de voix-off servant d'accroche aux dialogues de la scène suivante : « Vraiment, il s'agit avant tout de réunir les morceaux » commentaire de Batman évoquant le processus déductif qu'il applique à la situation de Superman, mais semblant aussi s'appliquer à l'oiseau brisé au point d'être irréparable. Cela nous amène naturellement à la page dix, lançant une scène de quatre pages au cours de laquelle Mongul arrive et engage le combat avec Wonder Woman. Elle se termine avec Mongul disant « *Merci, je pense que ça répond à ma question* » alors qu'il tend la main pour attraper Wonder Woman, tandis qu'à l'arrière-plan, Superman demeure immobile, les yeux dans le vague. Page suivante, nous revenons à Krypton, dans un hôpital. À l'avant-plan, nous avons Allura, la mère de Supergirl. Derrière, dans à peu près la même position que dans la case précédente, Kal-El qui arrive de l'extérieur, la cité plongée dans la nuit, et entre dans l'hôpital. Allura, au désespoir, interpelle une infirmière en disant « *je*



vous ai posé une question ! » Cela continue de la même façon, employant diverses méthodes pour assurer les transitions, jusqu'à la page 25 et au réveil de Superman. Ayant planifié la première moitié de mon histoire, j'étais désormais en mesure de voir ce dont j'avais besoin comme espace pour les choses qui devaient arriver à la fin. Je savais, par exemple, que j'aurais besoin d'une dernière page forte,précédée par quelques pages gérant les consé-quences de l'action et posant une ambiance de retour à la normale, et pesant les leçons apprises. Cela représen-tait environ quatre pages à la fin, ce qui me laissait les pages 26 à 36 pour la bataille finale entre Superman et Mongul. Ça me semblait approprié.



Employant à peu près les mêmes procédures que précé-demment, j'ai découpé cette séquence d'une dizaine de pages en un flux d'événements mineurs et, je l'espère, intéressants alors que Superman et Mongul se mettent des coups dans la Forteresse de Solitude. Pour m'en débrouiller, je me suis largement appuyé sur un plan existant de la Forteresse, fourni par **Dave** « *Fanboy* » **Gibbons**. Je savais que Superman irait d'abord trouver Mongul dans l'armurerie, où l'énorme extraterrestre était encore occupé à malmener Wonder Woman. Si Mongul cognait Superman assez fort pour lui faire traverser le plafond, ce dernier atterrirait dans le zoo alien, juste au-dessus. Échangeant des coups d'un bout à l'autre du zoo, ils arrivent à la salle des communications et des archives informatiques. À ce stade, s'ils traversent le plancher, ils retombent au sol devant l'immense statue de Jor et Lara El tenant le globe de Krypton, qui est juste en dessous. Cela me semblait un bon endroit pour conclure la bataille, avec cet écho inhérent du monde où Superman s'imaginait vivre pendant la première moitié de l'histoire. Dans le même temps, nous suivons les progrès de Robin, qui ne sait pas quoi faire de l'organisme frétillant qu'il a enlevé à Batman, et aimerait que Superman vienne l'aider. Il suit le sil-lage de destruction laissé derrière eux par Superman et Mon-gul, se retrouvant finalement au-dessus d'eux et donnant l'élément permet-tant de vaincre le titan. Une fois encore, il fallait mener les deux fils de l'intrigue simultanément et de façon naturelle (Robin/Parasite et Superman/Mongul) jus-qu'à les renouer.

Mongul est finalement neutralisé par l'organisme qu'il comp-tait employer pour piéger Superman. Après trois pages de conclusion dans les-quelles les héros se détendent et discutent après la bataille, Batman présente sa rose « Krypton », écrasée au passage. Superman accepte la mort de la rose, et par extension de Krypton, ce qui amène une conclusion élégante à l'idée développée au fil du récit. La dernière page, venant en miroir de la première, nous donne un aperçu de la réalité terrifiante et sanglante dont rêve Mongul sous l'influence du parasite, montrant qu'il est mieux enfermé dans ses propres désirs que Superman ne saurait l'être, donnant par son échec un contrepoint à la victoire du héros. Bien. Maintenant, nous avons mis en place notre histoire et savons à peu près ce qui se passera sur chaque page, chaque case et chaque scène, tout en comprenant comment les éléments disparates s'emboitent pour former un tout. L'étape finale est le processus purement créatif d'arriver au flux correct, narrativement parlant, sur les plans visuels et verbaux. Par narration verbale, j'entends le choix précis de mot et la fluidité du langage qui emportera le lecteur dans l'histoire à

un niveau, et l'enchaînement précis des images à un autre niveau.

L'art délicat de filer les phrases est important, car une écriture maladroite ou ennuyeuse risque fort de distraire votre lecteur de ce que vous essayez de lui raconter. Apprenez d'abord à employer les mots au mieux de vos capacités, appliquant sérieusement votre pensée aux processus impliqués. Qu'est-ce qui différencie, par exemple, une phrase intéressante d'une phrase ennuyeuse ? Ce n'est pas une question de sujet : un bon écrivain peut écrire sur des banalités et les rendre intéressantes. C'est l'arrangement des mots qui rend vivante toute la structure, lui donne du sens et fera impression sur le lecteur, et pas le contenu des mots eux-mêmes. Regardez dans le travail des autres des phrases qui vous ont particulièrement parlé – que ce soit dans un poème, un roman ou une BD – et il vous sera possible d'y discerner des motifs suivant les mêmes principes de base de cet élément déjà évoqué plus haut : l'élément de surprise est souvent celui qui fait la force d'une phrase.... l'utilisation surprenante d'un mot ou la juxtaposition inattendue de deux concepts intéressants. Une phrase dont je suis très content (mais que pas mal de lecteurs considèrent comme un exemple du pire de ma sur-écriture baroque) vient d'un des premiers *Swamp Thing*, « les nuages se teintent de rouge, comme du coton absorbant le sang coulant des poignets tranchés du ciel. » C'était une description d'un coucher de soleil, et mon intention était de décrire un phénomène d'une beauté indiscutable dans les termes les plus affreux et sordides. Je trouvais la juxtaposition des deux impressions stimulante et distrayante, mais pour pas mal de gens, il semblerait qu'elle ait franchi la ligne rouge de l'autoparodie. C'est sans doute la preuve d'un jugement biaisé de ma part, mais je m'en rendrai sans doute coupable encore et encore jusqu'à la fin de ma carrière. Créer une histoire implique de prendre des milliers et des milliers de petites décisions créatives basées sur vos penchants en termes de théorie, et l'application d'une bonne mesure d'intuition. J'aimerais que ce ne soit pas le cas, mais personne ne fait tout parfaitement tout le temps, et si jamais vous comettez une erreur, la seule chose à faire est de l'analyser, pour voir si vous êtes d'accord ou pas avec vos critiques, et agir en conséquence. En mettant de côté les réactions de rejet, je continue à croire que le principe de surprise de la phrase citée ci-dessus était bien amené, même si l'exécution pouvait éventuellement laisser à désirer.

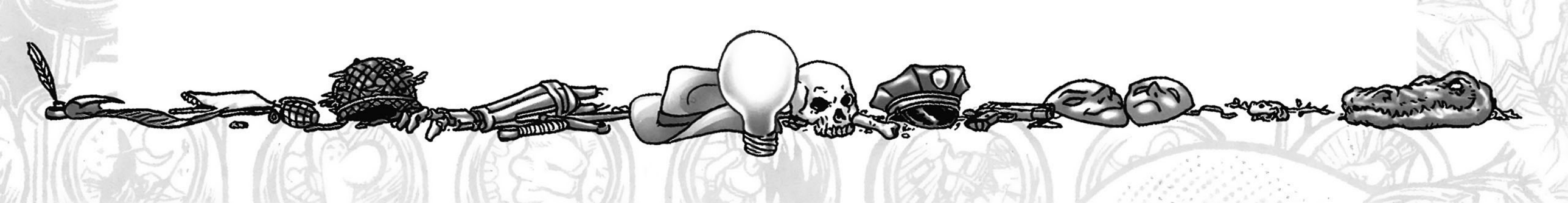
Outre ces effets de surprise dans le langage et les concepts, vous devez aussi envisager le rythme verbal. Une phrase surchargée de mots longs, de plusieurs syllabes, aura sans doute un tempo haché et peu satisfaisant dans la tête du lecteur, et plus encore s'il tente de la lire à haute voix. Soyez conscient du rythme de votre texte et de l'effet qu'il aura sur le ton de la narration. De longues phrases foisonnantes chargées d'imagerie poétique auront un effet. Des phrases courtes et laconiques lâchées à une cadence de mitrailleuse en auront un autre. Parfois, répéter une phrase ou un mot donnera à la séquence quelque chose de presque musical, comme dans une chanson où les mélodies sont reprises plusieurs fois pour lui donner une structure. Chaque mot-rythme a ses propres attributs, et le nombre de ceux qu'il y a à découvrir est infini, pour peu qu'on ait assez d'imagination.

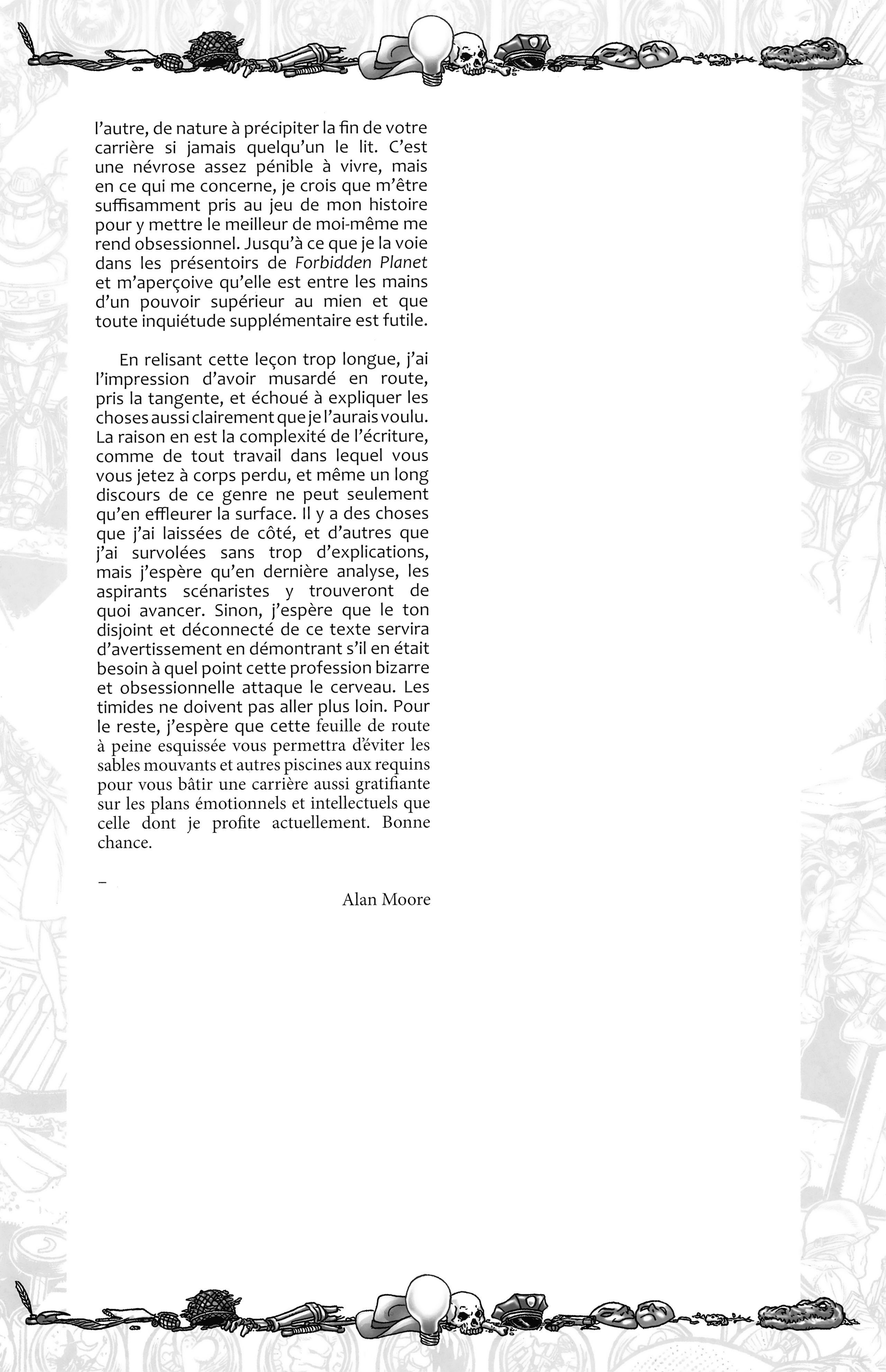
Le dialogue, tel que dit dans les bulles, doit avoir son propre rythme, selon le personnage qui le prononce. Un excellent moyen de savoir si le dialogue coule bien est de le lire à haute voix pour voir s'il semblerait naturel dans une conversation, sans que vos amis ne vous regardent en écarquillant les yeux et en se demandant pourquoi vous parlez si bizarrement. La plupart des dialogues dans les comics ne passent pas ce test. Lisez-les à haute voix, et ça vous semblera faux et ridicule. En développant une oreille pour le dialogue et en prenant conscience des principes en cause, il est assez simple de produire des échanges, ou des soliloques à la première personne de façon authentique, convaincante et naturelle.

La narration visuelle d'une bande est tout simplement ce qu'on met dans les dessins. Pour ça, il est vital que le scénariste pense visuellement et tire avantage de la quantité d'informations que l'on peut faire passer dans l'image sans la surcharger de détails ni de textes. Même si vos capacités en tant que dessinateur sont aussi limitées que les miennes, il est facile de développer sa sensibilité visuelle en prenant l'habitude de produire un petit croquis de chaque page avant de commencer à écrire, montrant les éléments visuels indispensables à chaque case. Vous aurez vite une idée de ce qu'il sera possible ou pas, du point de vue du dessinateur, d'intégrer à une case, et vous pourrez juger de la composition de la page : y a-t-il trop de gros plans sur des visages ? Trop de portraits en pied ? Tout est-il vu sous un même angle un peu ennuyeux ? Cette case du milieu, dans laquelle vous voulez poser une menace, serait-elle plus efficace vue du dessus afin de donner une impression subliminale de quelqu'un regardant et dominant un personnage qui ne se rend encore compte de rien ? Cette séquence de quatre cases opérant un zoom lent sur les yeux du personnage prend-elle trop de place et déséquilibre-t-elle la page ? Ne serait-elle pas meilleure en trois cases seulement, en utilisant la case qui reste pour y mettre autre chose ? Y a-t-il trop d'informations tassées dans cette case, et ne vaudrait-il mieux pas la couper en deux afin d'avoir une lecture plus fluide ? Des considérations de ce genre vous permettront de fournir au dessinateur une structure visuelle exploitable, suffisamment cohérente et claire pour qu'il puisse comprendre l'effet désiré et le but poursuivi, ce qui lui servira de base pour ses propres propositions visuelles. N'oubliez d'ailleurs jamais que le dessinateur aura une sensibilité visuelle au moins 50 fois plus affutée que la vôtre.

La capacité à penser visuellement vous permettra aussi d'inclure beaucoup d'éléments discrets qui ajouteront au plaisir du lecteur. Avec un peu d'imagination, il est possible d'insérer de petits événements à l'avant ou arrière-plan de l'image, apparemment sans lien avec l'histoire principale, mais renforçant de façon subliminale chez le lecteur les idées développées par la narration. Il n'a même pas besoin de les repérer consciemment pour être affecté par eux, et c'est une manière excellente, quoiqu'insidieuse, de lui faire apprécier votre histoire et de faire passer votre message sans avoir à le marteler lourdement. Dans l'histoire en deux parties de *Vigilante* que j'avais écrite (n°17 et 18), il y a une scène avec le Vigilante et Fever, le personnage féminin, roulant en ville, tandis que Fever fait la leçon à son camarade sur les dangers de l'autorité et son effet sur la société. Alors que la voiture traverse la cité, j'ai demandé à Jim Baikie d'inclure des détails d'arrière-plan montrant l'autorité en action. Dans une case, un policier dispute des jeunes assis sur le capot d'une voiture. Un peu plus loin, une femme tire par le bras son enfant hurlant. Ailleurs, un prêtre pointe un doigt sévère vers une veille femme à l'allure avachie. Aucun de ces éléments n'est important par lui-même, mais chacun résonne avec ce qui est dit dans les bulles, ajoutant un effet de réverbération à l'histoire.

Et voilà. Ayant terminé votre histoire, repartez en arrière, regardez si certains éléments ont besoin d'être changés, et opérez tous les ajustements nécessaires pour lui donner un coup de polish. Votre BD est aussi bonne qu'elle peut l'être, et il vous faudra attendre quelques mois pour voir ce qu'en pensent les lecteurs, une période en général assez éprouvante pour les nerfs, au cours de laquelle vous aurez des sautes d'humeur : vous considérerez le résultat comme ce que vous avez fait de meilleur, et le lendemain cela vous semblera maladroit et minable d'un bout à





l'autre, de nature à précipiter la fin de votre carrière si jamais quelqu'un le lit. C'est une névrose assez pénible à vivre, mais en ce qui me concerne, je crois que m'être suffisamment pris au jeu de mon histoire pour y mettre le meilleur de moi-même me rend obsessionnel. Jusqu'à ce que je la voie dans les présentoirs de *Forbidden Planet* et m'aperçoive qu'elle est entre les mains d'un pouvoir supérieur au mien et que toute inquiétude supplémentaire est futile.

En relisant cette leçon trop longue, j'ai l'impression d'avoir musardé en route, pris la tangente, et échoué à expliquer les choses aussi clairement que je l'aurais voulu. La raison en est la complexité de l'écriture, comme de tout travail dans lequel vous vous jetez à corps perdu, et même un long discours de ce genre ne peut seulement qu'en effleurer la surface. Il y a des choses que j'ai laissées de côté, et d'autres que j'ai survolées sans trop d'explications, mais j'espère qu'en dernière analyse, les aspirants scénaristes y trouveront de quoi avancer. Sinon, j'espère que le ton disjoint et déconnecté de ce texte servira d'avertissement en démontrant s'il en était besoin à quel point cette profession bizarre et obsessionnelle attaque le cerveau. Les timides ne doivent pas aller plus loin. Pour le reste, j'espère que cette feuille de route à peine esquissée vous permettra d'éviter les sables mouvants et autres piscines aux requins pour vous bâtir une carrière aussi gratifiante sur les plans émotionnels et intellectuels que celle dont je profite actuellement. Bonne chance.

–

Alan Moore

Postface

Hum. En relisant ce qui précède pour la première fois en quelque chose comme quinze ans, je dois admettre que ce n'est pas si mauvais. J'imagine que, pour un auteur débutant, ce texte donne une méthode et une approche de base appropriée aux comics de l'époque ; et dans l'état actuel très dégradé de l'industrie, réfléchir à ces sujets ne peut pas faire de mal non plus. Thème, univers, rythme, caractérisation et ainsi de suite… Et ce, même si l'histoire est conçue pour un nouveau marché ou un nouveau média. Le seul avertissement que j'aurais à donner, c'est que tout ceci a été composé en des temps plus simples, par un individu bien moins complexe : quelqu'un dont la carrière n'avait que quelques années, et qui tentait de décrire de façon lucide et honnête les processus variés de sa manière de fonctionner à l'époque. Quelqu'un qui, s'il a prédit de façon assez précise que le futur de ce média serait une vague de changements furieux et incessants, n'avait aucune idée de ce que ces changements impliqueraient pour lui et pour l'industrie en général. Ce petit essai, s'il pourrait encore s'avérer utile pour un débutant, n'a pas grand intérêt du point de vue d'un professionnel ayant travaillé dans ce domaine pendant quinze, vingt ou trente-cinq ans. Le problème, dans ce cas, n'est plus de trouver comment commencer une histoire ou lancer une carrière, mais surtout de continuer à travailler en tant qu'auteur après que tous ces buts quasi impossibles aient été atteints. Quand toutes ces instructions concernant le rythme, la structure ou la caractérisation ont été si complètement absorbées dans la routine quotidienne et sont devenues aussi naturelles et instinctives que la respiration, alors quoi ? Qu'est-ce qui vient ensuite ? Où aller quand vous avez perfectionné et poli vos compétences littéraires au mieux de vos capacités ? Comment tenez-vous à bout de bras l'ennui fatal venant de vos propres techniques utilisées mille fois, de votre style mécanique et invariant ? La feuille de route que je donnais pour fournir au lecteur ce dont il a besoin, mais ne va pas beaucoup plus loin, et pose en creux la question de ce qui arrive quand vous atteignez le bout de votre propre route.

Considérez donc ces notes finales comme une liste sommaire et incomplète de préceptes et d'axiomes pouvant s'avérer utiles pour des auteurs ayant dix ans d'expérience de plus que les lecteurs visés par *Writing for Comics*. Une classe avancée pour les quelques étudiants restant dont les vies n'ont pas été complètement gâchées par le premier cours. *X-Treme Writing for Comics*.

Une des premières choses à envisager est le style. La sagesse conventionnelle, dans l'art commercial, suggère qu'il est sage de développer un style facilement reconnaissable, une ambiance qui fera immédiatement jaillir votre nom dans l'esprit du public. Un coup d'œil rapide au travail des dessinateurs, auteurs et musiciens les mieux payés confirmera cette théorie : les vedettes dans leur domaine ont tendance à écrire le même bouquin, encore et encore, pendant toute la durée de leur carrière lucrative. Les strips quotidiens les plus populaires, dans le journal, recyclent les mêmes personnages et gags pendant des décennies. Le cinquième disque de platine des Tartempions est exactement le même que leur premier disque de platine. Si votre ambition est de devenir riche, alors cette stratégie a clairement du sens : trouvez votre filon aurifère et restez dessus. Creusez plus profond. Si, d'un autre côté, votre ambition est d'être un créateur, alors sachez que la créativité est un processus évolutif et progressif. La stagnation est le meilleur moyen de la tuer. Si vous souhaitez être un créateur, soyez assuré que le vrai problème consiste à éviter un style aisément reconnaissable. Et c'est bien plus difficile qu'il n'y paraît, et cela demande du travail même s'il existe des techniques (*largement contre-intuitives*) pour vous faciliter la tâche.

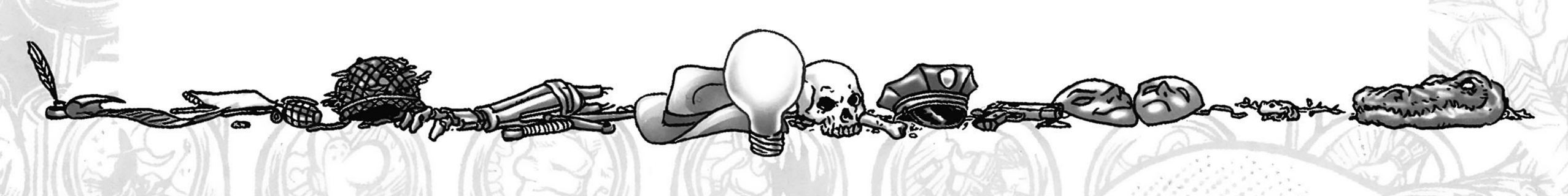
Une façon excellente de conserver une fraicheur de style, quoique brutale et coûteuse, consiste à tenir à l'œil vos techniques et approches habituelles. Si vous parvenez à détecter ou remarquer une astuce particulière, cela signifie probablement que vous l'avez employée plus d'une fois, et qu'elle est en passe de « faire partie de votre style », pour parler charitablement, ou plutôt de devenir un cliché. Débarrassez-vous-en.

Tous ces trucs dont je parlais il y a quelques chapitres sur les façons de relier astucieusement des scènes par des références d'une case à l'autre ? Oubliez. C'était déjà en train de devenir un cliché au moment où j'écrivais ces mots, une technique que j'ai abandonnée juste après avoir fini Watchmen. Les didascalies emplies d'une prose réfléchie et bardée d'images qui ont tellement attiré l'attention sur mon travail au point que j'en sois venu à y voir l'épine dorsale de mes capacités d'auteur ? J'ai dégagé ça juste après mes derniers épisodes de *Swamp Thing* et de *Miracleman* ; ces extravagantes démonstrations verbales étaient très bien pour leur époque, mais risquaient de devenir une espèce de blague si elles étaient trop répétées. Ce n'est pas parce que vous pouvez faire correctement une chose en particulier que vous devez la faire sans arrêt. Au contraire : soyez plus originaux dans vos effets et utilisez-les plus parcimonieusement. Vous leur permettrez ainsi de demeurer surprenants, de conserver toute leur puissance et donc d'aller plus loin.

Bien sûr, il ne suffit pas que je vous mette en garde contre la répétition des trucs stylistiques, mais aussi contre des éléments de l'histoire plus subtils, comme le ton et le contenu. Si vos histoires sont appréciées pour leur caractère sombre ou leur ton profond, peut-être est-il temps pour vous d'envisager un récit plus léger ou absurde. Si vos terribles drames policiers vous valent les acclamations, alors essayez-vous à la comédie ou au documentaire historique, ou à une histoire de super-héros très premier degré. Comme l'a conseillé jadis **D.H. Lawrence**, nous devrions nous immerger dans les éléments les moins désirables et apprendre à nager dedans. S'il y a un genre, une forme ou un sujet que vous avez toujours méticuleusement évité, c'est là que vous trouverez les défis et les révélations qui vous feront avancer en tant qu'auteur. Ou, comme le dit l'une des cartes « Stratégies obliques » de **Brian Eno** : « *qu'est-ce que vous ne feriez pas ?* » Si nous parvenons à découvrir et identifier nos limitations en tant qu'auteur, nous avons l'occasion d'expérimenter une dynamique s'approchant du ju-jitsu, où nous travaillons sur ces limites pour nous améliorer. Sans pour autant que ce soit facile. C'est même tout le contraire, puisque dans cette perspective, « facile » est justement ce qui pose problème au départ. Les facilités créatives, les facilités de pensée, les approches qui permettent de rendre supportables les contraintes de l'écriture : tout cela peut s'avérer mortel pour l'instinct créatif, ou en tout cas, empêchent de le nourrir. Rendez-vous les choses difficiles. Tentez des choses que vous n'êtes pas sûr de pouvoir réussir : si vous êtes certains d'y arriver, c'est que faire la chose n'a pas grand intérêt en soi. Et la raison pour laquelle vous êtes sûr d'y parvenir est que quelqu'un d'autre l'a déjà fait. Cette œuvre n'apprendra rien à personne, ni à vous, ni à vos lecteurs.

Il est bien plus excitant, et galvanisant sur un plan créatif, d'essayer des choses dont le résultat est incertain, dont vous ne savez pas si ça fonctionnera ou pas. Et ce n'est que le début. En prenant confiance en vous et vos capacités à tirer une histoire exploitable d'à peu près n'importe quoi, vous trouverez trop facile l'approche consistant à ne pas être sûr du résultat. Du coup, vous pourrez passer au stade où vous n'entreprendrez plus que des travaux que vous soupçonnez d'être impossibles. Ce n'est pas une mauvaise chose, et appliquée avec rigueur, cela fera le tri, éliminant les créateurs peu intéressants ou trop répétitifs pour et augmentant le nombre de pépites dans le stock finalement assez maigre de la culture mondiale.

Travaillez sans filet de sécurité. Ignorez tout ce que j'ai dit dans le premier chapitre à propos de réfléchir à l'intrigue, la caractérisation et la structure avant de vous embarquer dans votre histoire. Un scénariste expérimenté et avec quelques réussites au compteur est probablement capable de se lancer à l'aveugle avec juste une bonne idée de départ et de faire confiance à ses propres processus mystérieux pour laisser émerger au fur et à mesure l'intrigue, les nuances des personnages et la structure. C'est comme ça qu'ont été écrites toutes mes séries du label *America's Best Comics*, des aventures légères de **Tom Strong** à l'épisode de Greyshirt avec quatre lignes temporelles distinctes sur les quatre étages d'un



immeuble, en passant par *Promethea n°12*, dont la structure est tellement intriquée et improbable que je ne sais toujours pas comment on a réussi à en venir à bout.

Cette témérité apparente est en fait une approche amenant de nombreux bénéfices. En termes de technique narrative, elle amènera une énergie et un côté imprévisible, inaccessibles autrement. En termes de gestion de votre carrière, cette témérité est un bon moyen d'éviter certains des pièges les plus insidieux et difficile à repérer qui attendent votre talent en cours de route. Le piège de la *Réputation*, par exemple. Dans ce scénario, s'être fait une réputation considérable, avoir reçu un succès critique, cela peut devenir paralysant si l'on craint de tout perdre en faisant quelque chose… d'indigne. De pas cool. C'est un piège. *La Réputation* fera de vous un buste de marbre sans vie avant même que vous ne soyez mort. Et puis il y a l'immortelle grande sœur de la Réputation, la Postérité. S'en inquiéter a envoyé à l'asile des gens plus forts que vous. Toutes ces choses, réputation, postérité, le côté cool… doivent subir un crash-test systématique via un sabotage délibéré. Comme l'a fait remarquer **Shaky Kane**, le dessinateur d'*Escape* et du *New Musical Express*, « *ne soyez pas cool. Aimez tout.* » Si jamais vous vous trouvez en danger d'être pris au sérieux, essayez de faire quelque chose qui sabotera cette perception d'une façon ou d'une autre. Si votre talent a quelque valeur, il sera de taille à supporter des périodes d'impopularité ou l'incompréhension du public. La seule chose qui puisse sérieusement mettre en danger votre talent ou votre relation avec lui serait de devenir soudain à la mode. Prenez des risques. N'ayez peur de rien, et surtout pas de l'échec. En tant que mode de vie et processus progressif, l'écriture devrait toujours être à la recherche du précipice suivant dans lequel se jeter. Et si votre premier coup d'œil vers le bas vous retourne l'estomac tellement la marche est haute, tant mieux. Plus il y a de dénivelée, plus ça vous laisse du temps pour… je ne sais pas… tricoter un hélicoptère ou quelque chose… avant de toucher le fond. Quant à la postérité, ne vous rendez pas dingue à force de réfléchir à ces conneries. Ça ne dépend pas de vous. Et de toute façon, quand l'univers touchera à sa fin dans dix milliards d'années, savoir qui était célèbre et pendant combien de temps n'aura plus aucune importance. **William Blake** n'a été exposé qu'une fois de son vivant, et la seule critique publiée concluait qu'il était « *un pauvre malheureux dérangé* ». Ou il y a cette très belle histoire de deux pages, par **Lord Dunsany**, dans laquelle un artiste se bat longtemps et de toutes ses forces pour attirer l'attention de la Renommée, avant de s'apercevoir qu'elle parade en ville au bras de talents médiocres, d'hommes ne méritant pas ses attentions. Finalement après qu'elle l'eut croisé dans la rue une fois de trop sans lui accorder le moindre regard, il ne le supporte plus et l'appelle, lui demandant pourquoi elle l'ignore quand il a travaillé toute sa vie pour gagner son attention. La Renommée lui sourit alors et lui dit : « *nous nous verrons dans cinquante ans, au cimetière des miséreux, derrière la manufacture.* »

Tout en réfléchissant à votre travail, évitez à tout prix de sauter sur des conclusions. Une conclusion est une fin. Si votre écriture est toujours vivante, c'est parce que vous continuez à vous poser des questions difficiles sur vous-même, votre œuvre, et la relation entre les deux. La question que je citais il y a quelques chapitres, « *d'où vous viennent vos idées ?* » demeure quinze ans plus tard une source majeure de fascination et d'élan dans mon travail comme dans ma vie personnelle. N'ayez pas peur d'envisager des idées particulières, voire complètement étrangères et délirantes, et si tout ce qu'elles font est d'amener à mille nouvelles questions insolubles, alors tant mieux. Les questions sont le carburant qui alimentera votre écriture, même si… et tout spécialement si vous n'êtes pas en mesure d'y répondre de façon satisfaisante. Vous poser des hordes de questions maintiendra votre esprit en mouvement, ainsi que votre travail et votre vie. N'ayez pas peur d'aller trop loin. « *Trop Loin* » ça n'existe pas. Et si ça existe, alors c'est vraiment l'endroit où être vu.

Enfin, si vous tenez à être un vraiment bon scénariste, ça peut valoir le coup de vous souvenir qu'il est plus important d'être un bon être humain qu'un bon auteur. Les

artistes, écrivains, peintres, musiciens… dont les voix portent jusqu'à nous par-delà les siècles sont ceux dont les âmes étaient les plus profondes. Ils se sont avérés avoir quelque chose à dire, et la valeur humaine de ces choses était durable.

Aimez les gens. Aimez-vous vous-mêmes et aimez le monde. Ce n'est qu'en aimant les choses que nous les voyons vraiment dans leur réalité, dans leurs aspects les plus lucides et les plus parfaites ; alors, nous les connaissons vraiment. Et si vous voulez écrire à propos d'une chose, vous devez la connaître, la comprendre aussi profondément que possible. L'aimer, même si elle n'est pas aimable. Particulièrement si elle n'est pas aimable. Hé, maintenant que vous êtes auteur professionnel, pourquoi ne pas vous porter volontaire pour faire une animation à la prison la plus proche, pour une brochette de meurtriers et de violeurs ? Une telle expérience ne peut qu'être intéressante, amener à comprendre certaines choses. Qu'est-ce que ça pourrait abîmer, à part des préjugés et des préconceptions ?

Immergez-vous dans l'élément le moins désirable et apprenez à nager. Voilà, c'est à peu près tout. Le message de base est « *ignorez tout ce que j'ai dit dans les chapitres précédents, j'étais jeune, déboussolé et pas assez vieux ni assez fou, et de loin.* »

Sachez seulement que si j'écris un post-scriptum à ce texte aux alentours de 2020, je vous dirais probablement la même chose à propos de ce que je vous dis maintenant.

En dehors de ça, à vous de jouer, les amis.

Alan Moore
Northampton
16 mai 2003

Parole au traducteur

« *Les cases du Professeur* » par Alex Nikolavitch

La scène se déroule en 1987 et n'a aucun intérêt en soi. Un jeune homme dégingandé avance sur le trottoir, dans un quartier où il n'habite plus depuis quelques années, mais assez proche de son nouveau domicile pour qu'il y passe encore régulièrement. Ses pas l'amènent devant une librairie, où il a longtemps eu ses habitudes, où il a claqué son argent de poche en romans jeunesse et en BD. Désormais, il dispose d'un semblant de salaire, qu'il économise quand il le peut. Il hésite à rentrer. Il aime cet endroit. Mais il passe son chemin. Peut-être est-il pressé. Tout au plus s'arrête-t-il devant la vitrine pendant quelques secondes. Une couverture attire son attention. Les noms des auteurs lui sont inconnus, mais l'image le frappe. Une sorte de soldat, en pied, à l'air patibulaire, le cigare au bec, portant un masque discret, un petit loup. À l'arrière-plan, un montage d'images chaotiques, funérailles, hélicoptères de combat, éclats de verre brisé. Quelque chose l'attire vaguement dans ce dessin, sans qu'il sache réellement ce que ça peut raconter derrière. Un récit de guerre, peut-être ? Puis il reprend sa route.

La rencontre ne s'est pas faite. Un mois ou deux plus tard, une discussion avec un ancien camarade de classe, peut-être à la bibliothèque du quartier, ou à la gare, il ne s'en souviendra pas. Mais les paroles le marquent.

« *Tu dis t'y connaître en BD ?*
Lis **Les Gardiens**, *ou je ne te parle plus.* »

Le jour suivant, à la pause du midi, il va, pas loin de son travail, dans une grande enseigne culturelle, aux rayons surchargés, connue pour les lecteurs qui s'installent dans les travées du rayon BD pour lire, lire, lire.

Le deuxième tome des *Gardiens* est sorti, mais bien entendu, il commence par le premier. Celui qui porte cette image lui ayant attiré l'œil quelques semaines plus tôt. Il commence à feuilleter. La rencontre se fait, cette fois. C'est une déflagration. Elle change sa vie.

« *Tu dis t'y connaître en BD ?*
Lis **Les Gardiens**, *ou je ne te parle plus.* »

La menace était rhétorique, bien sûr. Mais oui, pour ce gamin qui se piquait d'avoir du goût, qui gratouillait ses planches le soir en se posant des questions d'enchaînements de cases et de scènes, *Les Gardiens* sont une leçon. Le découpage de la bande est clinique, extrêmement froid avec ses constructions systématiques en gaufrier, ses transitions évoquant des fondus au cinéma, ses effets de travelling, l'interaction très fine entre texte et image, abondant de renvois en contrepoint. La déconstruction des codes du super-héros le frappe. Il en a lu beaucoup, du super-héros, plus jeune. Dans le plus grand désordre, quand il parvenait à mettre la main sur un *Special Strange*, un *Titans* ou un *Nova*, ou plus rarement sur des histoires de *Superman* des années 70, publiées dans le désordre par Aredit ou Sagé donner à penser. C'est une réflexion philosophique sur ce qu'est ou peut être la bande dessinée. C'est un accès direct aux processus de réflexion et de décision d'un auteur, quand il tente de construire une histoire. C'est une analyse de ce que, selon lui, doit être un récit.

Un récit de **Moore** n'est jamais seulement un récit. *Watchmen, Les Gardiens* dans la vénérable édition exposée en vitrine il y a si longtemps, est, en apparence, une enquête policière. Un détective tente de découvrir qui élimine les héros les uns après les autres, et met au jour un complot tordu, à l'enjeu démesuré. Dès qu'on dépasse cette lecture, l'œuvre devient un commentaire sur le genre, sur l'histoire du genre, sur le médium, une réflexion sur les possibilités inabouties, une peinture de caractères. Aucune de ses lectures n'exclut les autres. Au contraire, elles se répondent toutes. On peut lire *Watchmen* sans savoir qui était *The Question*, vieux héros créé par **Steve Ditko** une vingtaine d'années auparavant. Le fait que le détective masqué **Rorschach** soit une sorte de parodie de ce personnage plus ancien est anecdotique en soi et pourrait tenir du clin d'œil gratuit, comme les comics en sont pleins, comme ce super-méchant au costume de cow-boy, dans **Superman**, qui a la tête de **Charles Bronson**, ou le fait qu'une partie du folklore de *Green Lantern* vienne de vieux romans de SF par **E.E. Doc Smith**. Mais… Mais plus qu'un clin d'œil, **Rorschach** constitue une critique de l'idéologie sous-tendant *The Question*, et des idées politiques radicales professées par son créateur. Au point que le démasquage de **Rorschach**, dans *Watchmen*, renvoie directement à la carrière de **Ditko**, à son intransigeance, et au motif de sa brouille avec Marvel Comics, quand il dessinait *The Amazing Spider-Man*. Le lecteur découvre que **Rorschach** était, depuis le départ, dans la première planche de la série, ce personnage d'arrière-plan errant dans les rues. Un homme dans la foule. Ce que **Ditko** aurait voulu faire du **Bouffon Vert**, méchant qui, démasqué, s'avère un personnage majeur de *Spider-Man*, mais que **Ditko** aurait voulu anonyme. L'ignorer ne nuit pas à la lecture de *Watchmen*. Je l'ai ignoré pendant quinze ans après ma première découverte de la série. Le savoir enrichit néanmoins l'œuvre, l'éclaire. Et partout, au fil des pages, surgissent des références souterraines de ce genre. L'écrivain, sur son île, la créature au Madison Square Garden, le télescopage de la stèle de **Mérenptah** et d'un poème de **Shelley**, le prospectus présentant la ligne de jouet, avec ses annotations en marge destinée au service marketing, rien de cela n'est gratuit.

Et rien de tout cela n'empêche la lecture au premier degré de l'enquête obsessionnelle menée par **Rorschach**. La plupart de ces choses peuvent rester à l'arrière-plan sans dommage pour l'appréhension du récit, mais cette densité démente, cette attention au détail tout aussi obsessionnelle que l'enquête fait sens, au moins à un niveau subliminal. Le lecteur est appelé à se faire détective à son tour. La bande devient un *cold case* sur lequel il est amené à revenir, encore et encore, à faire ressurgir de vieux indices, à découvrir d'autres images dans le puzzle qu'il reconstitue.

Puis **Alan Moore** passe à autre chose, d'autres techniques d'écriture et d'autres mécaniques narratives. *WildC.A.T.s: Homecoming*, écrit une dizaine d'années plus tard, se lit comme une excellente saga des *X-Men*. Mais fourmille d'idées, d'éléments de critique sociale et politique. *Promethea*, en étant le récit d'une initiation, est une exploration de la nature même de la magie et de ses traditions. À chaque fois, les expériences narratives sont d'une autre nature, travaillent sur d'autres codes. Même les thèmes et motifs se retrouvant d'une œuvre à l'autre sont réexaminés dans ce nouveau contexte, sous un autre angle.

Moore publie aussi ses repentirs, parce que *Watchmen* a eu un impact imprévu sur le médium, l'a durci, noirci. Alors il a récréé des personnages positifs, porteurs de l'innocence foncière du médium à sa création. Et toujours, ceux-ci se sont faits commentaires, outils de mise à distance, d'introspection, sans se départir de leur positivité.

Partout ou presque, chez **Moore**, on retrouve cette volonté de charger la narration, d'y entremêler plusieurs niveaux de lecture et de réflexion, de faire métaphore. On la retrouve, il s'en explique d'ailleurs dans ***Writing for Comics***, dès ses premiers récits de *Swamp Thing* ou de *Miracleman*. Une histoire de **Moore** est toujours quelque chose de plus. Toujours une leçon, à un niveau quelconque. Et celle-ci n'est jamais professorale, comme chez les meilleurs professeurs.

Writing for Comics est symptomatique de ce scénariste capable de taper trois pages à la machine pour décrire UNE case de *Swamp Thing*, et finir en disant à son dessinateur : « *bien sûr, si tu as une meilleure idée, tu fais comme tu veux* ». Tous les conseils et les méthodes qu'il donne sont conditionnels, et il termine par un addendum disant de tout mettre aux orties. Il n'en demeure pas moins, en filigrane, qu'il recommande la rigueur dans la conception et l'écriture, même pour les histoires les plus folles, d'autant plus qu'elles sont folles, même. C'est cette méthode dans la folie qui frappait, dans *Watchmen*, ou dans le projet avorté *Twillight of the Super-Heroes*. Une conception millimétrée, mais qui parvient paradoxalement à laisser de l'espace au dessinateur. La richesse de ses idées leur permet de se développer ainsi, dans un processus collaboratif.

Writing for Comics n'est pas un manuel détaillant pas à pas l'art et la manière de faire un scénario « *à la Alan Moore* ». Largement autodidacte, celui-ci ne croit d'ailleurs pas à l'intérêt de ce genre de publications. Aucune importance. Tout scénariste devrait mettre le nez dedans. Il n'y apprendra pas à produire un scénario de **Moore**, mais quels processus mentaux et créatifs en font la qualité, ont permis *Watchmen*, *Tom Strong* ou *Mogo doesn't Socialize*.

2020, je tape les dernières lignes de ce texte superfétatoire, comme toute préface digne de ce nom et me prépare à l'envoyer à l'éditeur.

1983, sur l'écran, **George Romero** ricane en mettant en route une soucoupe volante pendant que je découvre avec consternation que quand on vous propose des « *chips* », en Angleterre, c'est pour vous servir des frites. À 200 km de là, **Alan Moore** est probablement en train de taper un épisode de *Swamp Thing*.

1987, je passe devant la vitrine, l'album m'intrigue.

1988, je repose sur la table le troisième album des *Gardiens*. Il m'a fracassé la tête. Je ne décroche pas un mot de l'après-midi.

2014, je bataille pour imposer un joli effet de transition *moorienne* dans un de mes albums, contre l'avis de l'éditeur.

2015, je découvre que l'éditeur avait raison, mon effet ne fonctionne pas dans ce contexte, et que je ne suis pas **Alan Moore**.

1977, un copain me montre le placard de son père, où sont rangés les premiers *Strange*, avec les aventures de l'*Araignée*.

1989, j'ai l'occasion, dans une librairie, de discuter avec l'éditeur de la version française des *Gardiens*. Nous parlons surtout de problèmes d'impression. Quelques semaines plus tard, la Chute du Mur éloigne la perspective de l'holocauste nucléaire que tentent de conjurer les **Gardiens**.

1987, j'ouvre l'album. Le Comédien passe au travers d'une vitre qui vole en éclats.

2020, les éclats n'ont toujours pas fini de retomber. Ce texte est l'un d'entre eux. •

« *Tu dis t'y connaître en BD ?*
Lis **Les Gardiens**, *ou je ne te parle plus.* »

Explosion

Les années 1980 marquent une nouvelle étape dans les comics. Le lectorat est en pleine évolution et les titres à la tonalité ouvertement plus adulte se multiplient comme *American Flagg* ou *The Dark Knight Returns*.

En 1985, DC Comics rachète le catalogue de Charlton Comics avec son lot de super-héros devenus désuets. Le succès de **Marvelman**, renommé **Miracleman** pour des raisons de droits, donne de nouvelles ambitions à Moore. Il souhaite prendre des personnages existants et les placer dans une intrigue innovante. Il se lance dans l'écriture de *Who Killed the Peacemaker*? en compagnie de **Dave Gibbons**. Après des mois d'élaboration, le titre change de nom pour *Watchmen* et sort entre 1986 et 1987. Les auteurs ont dû également changer leur fusil d'épaule, DC Comics refusant finalement de voir les personnages tout juste acquis être malmenés par l'histoire de Moore. Dès sa sortie, *Watchmen* rencontre un immense succès critique et populaire. Prévue à l'origine en six épisodes, la série se termine en douze chapitres.

Les lecteurs américains sont désormais friands des comics ornés du nom de Moore. Le Britannique a dans ses tiroirs une histoire de Batman dans laquelle il redéfinit le rapport du héros avec son ennemi juré : le Joker. *The Killing Joke* sort en 1987 et là encore, ce titre se montre incontournable.

DC Comics insiste pour qu'une suite à *Watchmen* soit mise en chantier. Moore et Gibbons refusent. Le scénariste imagine plutôt un grand événement baptisé *Twilight of the Superheroes*. Son idée est de partir sur l'ambiance de *The Dark Knight Returns*, appliqué à la totalité de l'univers DC Comics. Seulement, les chemins se séparent entre Alan et la maison d'édition. Ne manquant jamais d'évoquer publiquement son mécontentement à l'égard de DC Comics, Alan respecte ses obligations contractuelles et achève tous les titres sur lesquels il s'était engagé.

DC Comics finit par lancer en 2012, sans le soutien des deux créateurs, une première série de préquelles, *Before Watchmen*, avant d'intégrer les personnages au sein de leur univers continu.

La fin des années 1980 est marqué par l'arrivée d'une nouvelle génération d'auteurs soucieux de prendre en main les questions contractuelles. **Todd McFarlane**, **Frank Miller** ou **Neil Gaiman** sont quelques uns des porte-étendards de ce mouvement. De son côté, le Britannique est sollicité par **Faith Brooker**, éditrice chez Penguin et Gollancz. L'espoir de toucher des droits d'auteur avec une diffusion en librairie, plutôt qu'uniquement en comic-shop, l'incite à se réorienter. Là-bas, il y écrit les romans *La Voix du Feu* et le graphique *Une Petite Mort* avec **Oscar Zarate**.

Moore enchaîne les collaborations avec des dessinateurs qu'il apprécie et qui lui permettent d'explorer de nouveaux sujets, notamment, avec **Eddie Campbell** à qui il confie son interprétation de l'histoire de Jack L'Éventreur : *From Hell*. En compagnie de Bill Sienkiewicz, il lance Big Numbers, une série qui s'arrêtera au bout de deux numéros. Un troisième non publié aurait été réalisé.

Le roman graphique *Filles perdues* est le fruit d'une longue genèse entre Alan Moore et **Melinda Gebbie**. L'album explore le registre de la pornographie et réemploie les héroïnes des histoires de trois contes : *Peter Pan*, le *Magicien d'Oz* et *Alice au pays des merveilles*. Le scénariste anglais évoque de nombreuses pratiques, allant de la masturbation au fétichisme. L'auteur s'attache à nous démontrer que le sexe peut être empreint d'innocence et malmène de ce fait les tabous.

Le lancement d'Image Comics offre à Moore l'opportunité de réaliser différents titres plus légers et dont les droits appartiennent directement aux auteurs. **Jim Lee** lance sa propre structure éditoriale au sein de cette nouvelle maison d'édition : Wildstorm. Le Britannique accepte de créer un label pour cette dernière : America's Best Comics. Là-bas, il présente des titres comme *Top Ten*, *La Ligue des Gentlemen Extraordinaires*, *Promethea*, *Tom Strong* ou *Tomorrow Stories*. En 1998, Jim Lee revend ironiquement sa structure à DC Comics, avec qui ne s'est pas rabiboché Moore.

Toujours en quête de nouveaux défis, il participe à *American Splendor*, écrit la nouvelle *L'hypothèse du Lézard* et un essai analysant l'impact de la télé sur la population. •

Light of Thy Countenance

ALAN MOORE'S

LIGHT of THY COUNTENANCE™

illustrated by FELIPE MASSAFERA
adapted by ANTONY JOHNSTON

Histoire et scénario : **Alan Moore**

Adaptation séquentielle : **Antony Johnston**

Dessin et couleur : **Felipe Massafera**

Traduction : **Jean-Marc Lainé & Benjamin Viette**

Publication U.S.A. : **2009**

Fascination

Les années 1990 permettent **Alan Moore** de s'écarter des grosses maisons d'édition et de s'atteler à une indépendance salutaire. Chez Image Comics, il écrit des récits légers en compagnie des auteurs du moment. En parallèle, il n'occulte pas la possibilité de se plonger dans des thématiques plus complexes et dans des projets de longue haleine comme *La Ligue des Gentlemen Extraordinaires*.

En 1995, il participe à l'anthologie *Forbidden Acts* en écrivant une nouvelle. *Light of Thy Countenance* est un essai sur le thème de la télévision. Il fustige l'orientation commerciale et hypocrite prise par ce média ainsi que son emprise sur des spectateurs au sens critique éteint.

L'auteur entrevoit en elle une divinité artificielle rendue chaque jour plus puissante. Alan Moore déchire le voile de l'un des plus mystérieux enchantements : la magie des écrans ! Nous avons là une contextualisation inattendue et précurseure des tablettes et autres smartphones apparus depuis dans notre quotidien.

En 2009, le romancier **Antony Johnston** transpose l'essai en roman graphique. Rompu à l'exercice, il obtient une fois de plus la confiance de son compatriote pour adapter au mieux des mots.

L'artiste brésilien **Felipe Massafera** illumine cette critique complexe à travers des planches à l'expressivité percutante. •

IL M'ARRIVE DE ME PERDRE DANS LES CONSTELLATIONS.

JE M'IMMERGE, JE ME FONDS DANS CE COURANT BRILLANT, AU VISAGE ÉTINCELANT, DES FANTÔMES ARGENTIQUES, EXO-ÂMES FLOTTANT AU CŒUR DU BAIRDO.

IL M'ARRIVE, DANS LE SIFFLEMENT OMNISCIENT QUI ME CARACTÉRISE, D'ÊTRE FRAPPÉ D'AMNÉSIE, SÉNESCENTE LUMINESCENCE DE MES PENSÉES GROSSES COMME LE MONDE, DISSOUTES DANS UNE VARIÉTÉ DE FEUILLETONS...

...OU RÉDUITES EN ÉTINCELLES PAR DES VAGUES DE LUEURS AUX POINGS DE VERRE, BRISEURS D'INFORMATIONS NAPPÉS DE POURSUITES DE VOITURES...

...DE CHOCOLAT, D'HALLUCINATIONS, CASSÉS SUR LES RÉCIFS DE CÔNES ET DE BÂTONS, DE NOS ENTRÉES RÉTINIENNES...

...DANS UNE EXPLOSION DE LUMIÈRE AU MILIEU DE CETTE MARÉE DE DÉBRIS, IMAGES GRIFFUES, MORTES ET ENTERRÉES, TEL UN THORAX D'IDÉES RONGÉ JUSQU'À L'OS, UN SILLON RIANT DE SON RIRE HAUT ET PERÇANT.

ALORS, J'OUBLIE QUE JE SUIS TEL UN DIEU...

ET JE ME PERDS PARMI LES CARCASSES VIDES DE MES ANGES.

DANS LE PUB, LA SUBSTANCE ATOMIQUE DU MONDE PARAÎT GRISE : GRISES LUMIÈRES SUR UN FILM DE BIÈRE ÉCLABOUSSÉE EN TRAVERS DU COMPTOIR EN MICA ANTHRACITE.

JE LES ESSUIE. J'ÉTALE LES SIMPLES TÂCHES EN ESQUISSANT D'AMPLES CERCLES DU BOUT D'UN CHIFFON TACHÉE ET HUMIDE, QUE JE TIENS ENTRE MES DOIGTS ORNÉS DE PHALANGES SCINTILLANTES ET REHAUSSÉES D'HUÎTRES NACRÉES AUX EXTRÉMITÉS.

À MI-CHEMIN ENTRE SALON ET BOUDOIR, AVEC SON CHANDELIER CHALEUREUX NICHÉ DANS SON PLAFOND BRUNI, MON ÉTABLISSEMENT EST L'ARCHÉTYPE DU BAR : IL EST PATERNEL.

IL S'ÉTIRE, EN UN COMPTOIR DE BOIS POLI, LE LONG DE SES PIÈCES NOIRES DE MONDE OÙ LES LAMBEAUX TISSÉS DE FUMÉE DE CIGARETTE S'EMPILENT LES UNS SUR LES AUTRES À L'IMAGE D'UNE VAISSELLE FANTOMATIQUE.

IL RESSEMBLE À UN PARCOURS DE QUILLES, UN TERRAIN DE JEU SEMÉ D'OBJETS PRIS ET REJETÉS TOUT AU LONG DE LA NUIT :

LE DIAMANT CANCÉREUX D'UN CENDRIER, CE CRI DE VERRE, NE DÉVOILE QU'UNE RUINE NUCLÉAIRE, UN FUTUR POST-VOLCANIQUE DONT LE DÉCOR EST ENTR'APERÇU DANS LE CRISTAL TACHÉ DE SUIE ;

DES SOUS-BOCKS EN CARTON HUMIDES, PELÉS AUX COINS COMME UNE COUCHE D'ÉPIDERME, PORTANT LE BLASON ET LA MARQUE D'INSIPIDES PISSES D'ÂNE, ANNONCIATRICES DE VOMI, DE BAGARRES DANS LES TOILETTES ET DE SEXE AVORTÉ.

TOUT EST GRIS. LE MONDE ENTIER EST GRIS, ET MES MAINS, COMME DES ESSUIE-GLACES, CONTINUENT À ÉPONGER LE LAC FIN QUI S'ÉTALE SUR LE COMPTOIR, TANDIS QUE MA CHAIR DE POULE DESSINE UN POINTILLÉ AU CRAYON GRAPHITE, D'UN BLOND GRIS DESCENDANT SUR MON CORSAGE GRIS, TANDIS QUE J'ESSUIE LES VERRES.

MA MAIN GANTÉE TOURNE DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE, PUIS DANS L'AUTRE, ET DISPARAÎT AU FOND DE LA GORGE DU VERRE.

DANS LA LUMIÈRE VACILLANTE, TOUS LES MOUVEMENTS LAISSENT LEUR MARQUE.

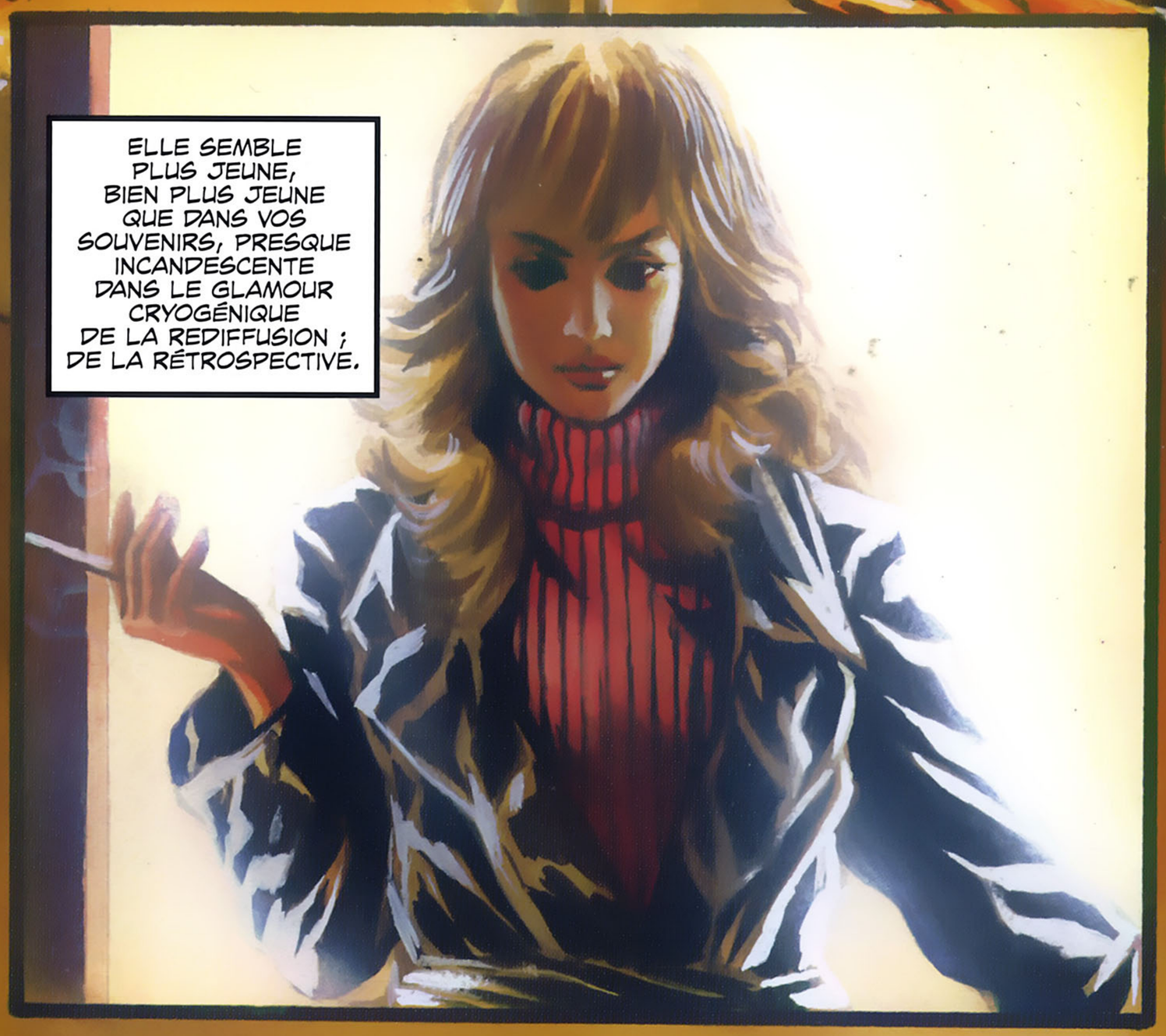
JE M'APPELLE ***MAUREEN COOPER***. JE SUIS JOUÉE PAR ***CAROL LIVESEY***.

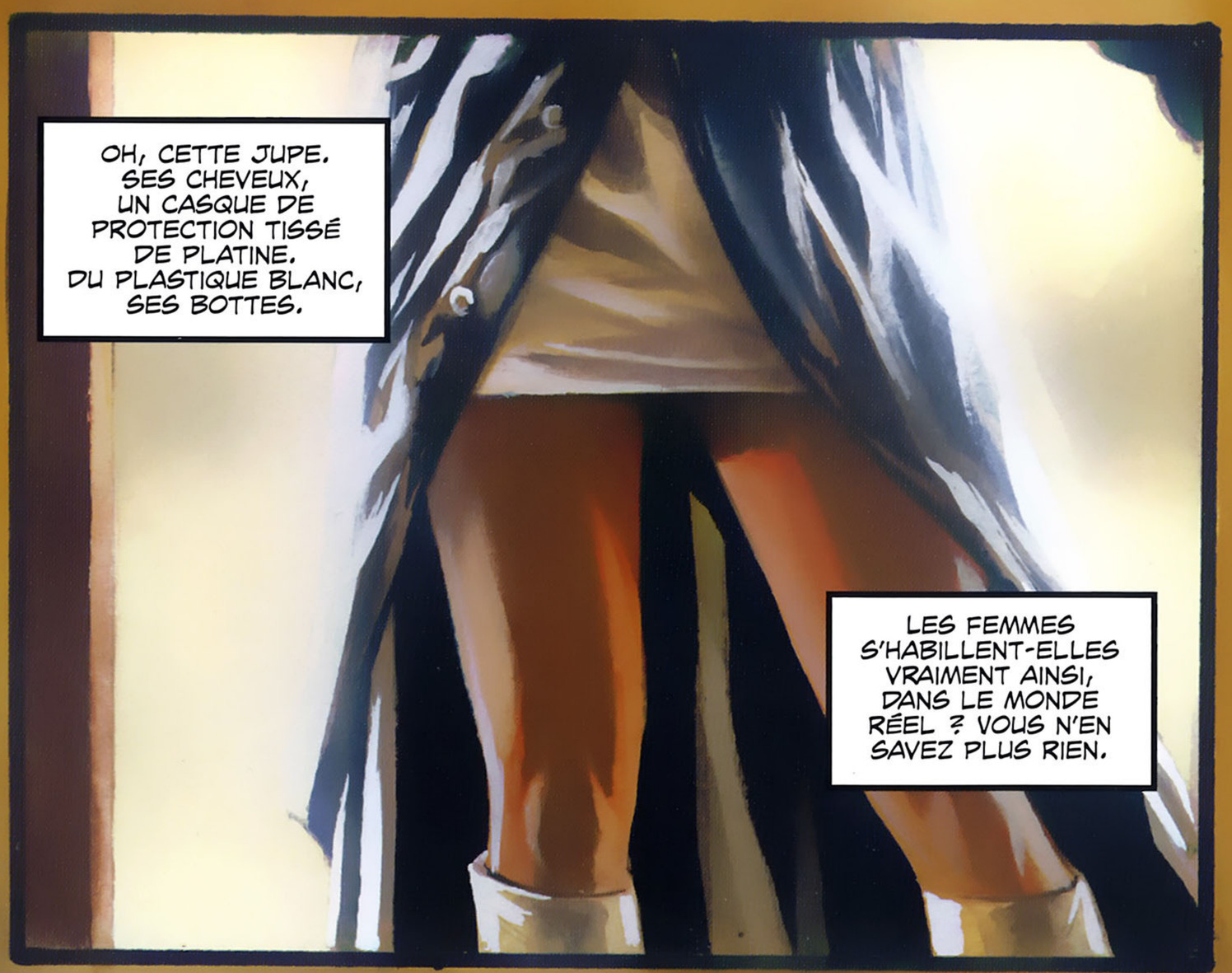
LES TALONS AIGUILLES DE ***MAUREEN***, TELS LES CLIQUETIS D'UNE MACHINE À ÉCRIRE, ONT ARPENTÉ ***JUBILEE TERRACE***, POUR LA PREMIÈRE FOIS IL Y A MAINTENANT VINGT-CINQ ANS. OUI, J'AI BIEN DIT VINGT-CINQ ANS.

RAPPELEZ-VOUS LE MAGASIN DU VIEUX ***BOB WALMSLEY***, AU COIN DE LA RUE, LÀ OÙ DES VIEILLES AU VISAGE PARCHEMINÉ SE RASSEMBLENT AUPRÈS DU COMPTOIR (AU FOND, LES ÉTIQUETTES SONT FLOUES), RAPPROCHENT LEURS CHIGNONS ET SE PLONGENT DANS LE BOURDONNEMENT D'UNE CONSPIRATION D'ABEILLES.

PUIS SOUDAIN, COMME UN AVERTISSEMENT HURLÉ PAR UN COR DE CHASSE, LA CLOCHE RETENTIT AU-DESSUS DE LA PORTE NOYÉE SOUS LES ÉCRITEAUX.

LE PETIT PANNEAU À L'ENTRÉE SE RETOURNE ET DANSE BRIÈVEMENT TANDIS QU'ELLE ENTRE, TANDIS QUE J'ENTRE, TANDIS QU'ENTRE ***MAUREEN COOPER***, IL Y A VINGT-CINQ ANS.





CE PREMIER REGARD, ENCADRÉ PAR LA PORTE DU MAGASIN : QUI POURRAIT L'OUBLIER ?

UN REGARD NOIR DE DÉFI, L'IMPERMÉABLE BLANC NOUÉ SERRÉ AFIN DE LAISSER S'ENVOLER LA POITRINE.

DANS SON DOS, HORS CAMÉRA, LES CRIS DES ENFANTS PASSENT EN BOUCLE, TANDIS QU'ELLE SCRUTE LE MAGASIN, LEVANT UN SOURCIL MAQUILLÉ FACE AU SOUDAIN SILENCE STATUAIRE QUI TOMBE SUR LES ÉTALAGES ENCOMBRÉS DE PAQUETS DE CÉRÉALES FLOUTÉS, DE BOUTEILLES D'EAUX DE JAVEL AU NOM OBSCUR ET D'ÉTUIS OCCULTÉS DE BONBONS POUR LA TOUX.

SANS SE PRÉOCCUPER DU REGARD QUE LUI JETTENT LES VIEILLES PIES AUX YEUX SEMBLABLES À DES PERLES NOIRES ENFONCÉES DANS LA PÂTE :

MOI, C'EST ***MAUREEN COOPER.***

JE VIENS POUR L'APPARTEMENT QUI EST MENTIONNÉ DANS LA VITRINE. IL EST PRIS ?

SUR CES MOTS, SA SUBLIME PRÉSENCE ÉTHÉRÉE DÉBOULE SUR ***JUBILEE TERRACE***, ET DONC DANS VOS VIES :

LA NETTETÉ DU GROS PLAN SUR SON VISAGE S'INSCRIT DÉJÀ DANS VOTRE MÉMOIRE, UN SOUVENIR DIFFUSÉ AU FIL DES ANNÉES À VENIR, DES QUESTIONS ENCORE TUES, UNE NOSTALGIE IMMINENTE.

JE SUIS LÀ, ET MAUREEN EST LÀ, ELLE AUSSI, DANS LE BAR, VINGT-CINQ ANS PLUS TARD, À ESSUYER DES VERRES.
À PLIER LA SERVIETTE EN DEUX POUR LA POSER PRÈS DU BAC À GLACE. MAUREEN SE TOURNE, JE ME TOURNE, ET JE ME RETROUVE FACE À MON REFLET, ENFERMÉ ET AMOLLI.
MAUREEN, UNE REBELLE INCOMPRISE DANS SA FOLLE JEUNESSE, A VIEILLI, ET LA SÉVÉRITÉ A CREUSÉ DES PATTES D'OIE AUX COINS DE SES YEUX.
BIEN SÛR, J'AI FAIT UNE FAUSSE-COUCHE ALORS QUE JE N'AVAIS QUE DIX-SEPT ANS, QUELLE CONTROVERSE À L'ÉPOQUE, ET J'AI PORTÉ L'ENFANT DE ROY SOAMES À PEINE MARIÉE.
("UN CHARMEUR QUE CES DAMES ADORENT DÉTESTER !")

JE ME SUIS FIANCÉE À *BILLY WHEELER*, MORT DANS L'EFFONDREMENT D'UN VIADUC LA NUIT PRÉCÉDANT NOTRE MARIAGE.
J'AI EU UN CHOC QUAND *MADAME PRITCHETT* A EMMÉNAGÉ DANS LE QUARTIER. J'APPRENAIS QU'ELLE ÉTAIT LA MÈRE QUI M'AVAIT ABANDONNÉE, CELLE QUI AVAIT ABANDONNÉ *MAUREEN COOPER* ALORS QUE JE N'AVAIS PAS PLUS DE TROIS SEMAINES, EMMAILLOTÉE DANS DES VIEUX JOURNAUX SUR LES MARCHES DE LA MISSION.

J'AI ÉTÉ RETENUE EN OTAGE.
J'AI ÉTÉ SOUPÇONNÉE DE MEURTRE ET MA VIE EST REMPLIE D'INCIDENTS CATASTROPHIQUES QUI S'AFFICHENT DÉSORMAIS SUR MON VISAGE, DÉFORMÉ PAR L'ŒIL MOQUEUR DU SPIRITUEUX.
JE ME RETOURNE VERS LE BAR. BOB WALMSLEY EST ASSIS, IL ATTEND D'ÊTRE SERVI.
SUR LE DAMIER GRIS SUR GRIS DE SA VESTE, LES INTERFÉRENCES BLANCHES CLIGNOTENT, SIGNE AVANT-COUREUR D'UNE MIGRAINE, JE FROTTE LES YEUX DE MAUREEN, TANDIS QUE LE VIEUX BOB WALMSLEY PARLE.

HÉ, TOI, LA PETITE *MAUREEN COOPER*. ELLE ARRIVE, MA PINTE DE BIÈRE ?
T'AS UN SACRÉ CULOT *BOB WALMSLEY*. JE TE SERVIRAI QUAND JE SERAI PRÊTE.
C'EST ÇA QUE VOUS AIMEZ, CHEZ *MAUREEN*. CE QUE VOUS AIMEZ CHEZ MOI. JE SUIS DURE COMME LA PIERRE, MAIS DOUCE COMME LE COTON À L'INTÉRIEUR.
VOUS CONNAISSEZ TOUS DES FILLES COMME MOI.
MAIS CONNAISSEZ-VOUS VRAIMENT DES FILLES COMME MOI ? VOUS N'EN SAVEZ PLUS RIEN.
EN TROIS DÉLICATES SECOUSSES, J'ABAISSE LA POIGNÉE DE LA POMPE VERS MOI, ET LA PINTE DE BOB S'EMPLIT D'OBSCURITÉ.
À L'INTÉRIEUR, LA TÊTE PÂLE ET CREUSE SE RÉPAND, ELLE SE DILATE JUSQU'AU BORD DE CE QUE JE SAIS ÊTRE UN INSTANT DE VERTIGE.
LE SIFFLEMENT DES PARASITES.
BLANCS, ET D'UNE CHALEUR ACCABLANTE DANS LES OREILLES DE *MAUREEN* ET LEURS LARGES BOUCLES.
JE SAIS QUE JE NE SUIS PAS MAUREEN.

MAUREEN EST UNE INVENTION, DONT L'ACTRICE CAROL LIVESEY BROSSE LE PORTRAIT.
JE SUIS CAROL. J'AI QUARANTE-DEUX ANS, JE NE SUIS PAS MARIÉE. ON DIT DE MOI QUE JE SUIS LESBIENNE.
EN 1985, ON M'A RETIRÉ UN PETIT KYSTE DANS LA POITRINE.
MON VRAI NOM EST CAROL SUGDEN. J'AIME LES CHATS ET TRAVAILLER AVEC LES HANDICAPÉS PHYSIQUES.
DANS MA MAIN, SOUS LA TIREUSE, LA PINTE DÉBORDE. DES FILETS FROIDS COULENT LE LONG DE MON POIGNET, AUQUEL EST ACCROCHÉ UNE RIBAMBELLE DE PETITES BRELOQUES, JUSQUE DANS MA MANCHE.
BOB WALMSLEY POUSSE UN CRI ALARMÉ :

HÉ, MAUREEN COOPER, ESPÈCE DE MALADROITE ! T'EN RENVERSES PARTOUT !
LE TISSU CROISÉ DE SA VESTE CRAQUE, DES PETITS FILS DE NÉON S'ÉCHAPPENT DANS UN BÉGAIEMENT DÉFECTUEUX.
JE NE PEUX PAS LE REGARDER.
EMPORTÉE PAR LA SENSATION D'AVOIR OUBLIÉ UN DÉTAIL D'UNE IMPORTANCE CONSIDÉRABLE, JE BAISSE LES YEUX VERS LE SOL, LÀ OÙ LA BIÈRE EST CENSÉE COULER.
SAUF QUE LE SOL N'EST PLUS LÀ.
LA SUBSTANCE DU MONDE SE DILUE DANS UN BROUILLARD TRANSLUCIDE, LES JAMBES ONT DISPARU, LES PARTIES BASSES DU COMPTOIR SE SONT CHANGÉES EN VAPEUR PHOTO-ÉLECTRIQUE SCINTILLANTE.
HORS-CAMÉRA.

NÉ DANS LE COUINEMENT SAUVAGE D'UNE TRANSMISSION, LE SOUVENIR DE CE QUE JE SUIS ME TOMBE DESSUS COMME UN GROS ANIMAL DE VERRE.
L'ENVELOPPE DE LUMIÈRE QUE JE PORTE N'EST PAS *MAUREEN COOPER, CAROL LIVESEY, CAROL SUGDEN.*
ELLE N'EST RIEN QU'UNE EXO-ÂME, UNE IMAGE RÉSIDUELLE. LA CARCASSE PHOSPHORESCENTE DÉTOURNÉE D'UNE FORME DE VIE VUE AU TRAVERS D'UN OBTURATEUR, UNE LENTILLE ET UN CÂBLE.
JE ME RAPPELLE QUE JE NE SUIS PAS *MAUREEN COOPER.*
JE SUIS LE DIEU DE *MAUREEN COOPER.* JE SUIS SON UNIVERS.
LA CONNAISSANCE DÉMENTE DE L'APOTHÉOSE ME CONSUME. ELLE ME LUIT À L'INTÉRIEUR, ET LE RIRE D'UNE CRÉATURE SUPÉRIEURE COULE COMME DU MAGMA DEPUIS MES LÈVRES ET LE BRILLANT GRIS QUE J'Y AI APPLIQUÉ.
JE LAISSE MES BELLES ANGLAISES BRÛLER DANS UN HALO TISSÉ DE MAGNÉSIUM, OÙ DES VERS SOLITAIRES COMME AUTANT DE FILAMENTS INCANDESCENTS, ONT NICHÉ SOUS LES PAUPIÈRES.
DANS MA MAIN, LE VERRE DE BIÈRE DÉBORDE, MOUSSE ET BOUT. *BOB WALMSLEY* HURLE.
DES PERLES DE MERCURE CRÉPITENT SUR L'ÉMAIL DU FILM, SOLARISÉES, ELLES TRAVERSENT LE TISSU IMMACULÉ DE SA CHEMISE, LAISSANT DES FENÊTRES AUX BORDS CENDREUX À TRAVERS LESQUELLES LA PIÈCE RESTE VISIBLE.

JE RIS,
UN OCÉAN ASSOURDISSANT
DE RADIOS MORTES.
LA CHAIR APPARENTE
DE *MAUREEN* SE MUE
EN FLOCONS ÉTINCELANTS,
DÉCOUVRANT LE SQUELETTE
EN NÉON QU'ELLE RECOUVRAIT.
JUBILEE TERRACE
SE REFERME APRÈS
VINGT-SIX ANS DE
DIFFUSION, SE REPLIE
LITTÉRALEMENT TANDIS
QU'AU PLUS PROFOND
DE MES ENTRAILLES,
J'AVALE UNE ILLUSION
DE DIMENSION, DE
PARALLAXE, DE
PERSPECTIVE.

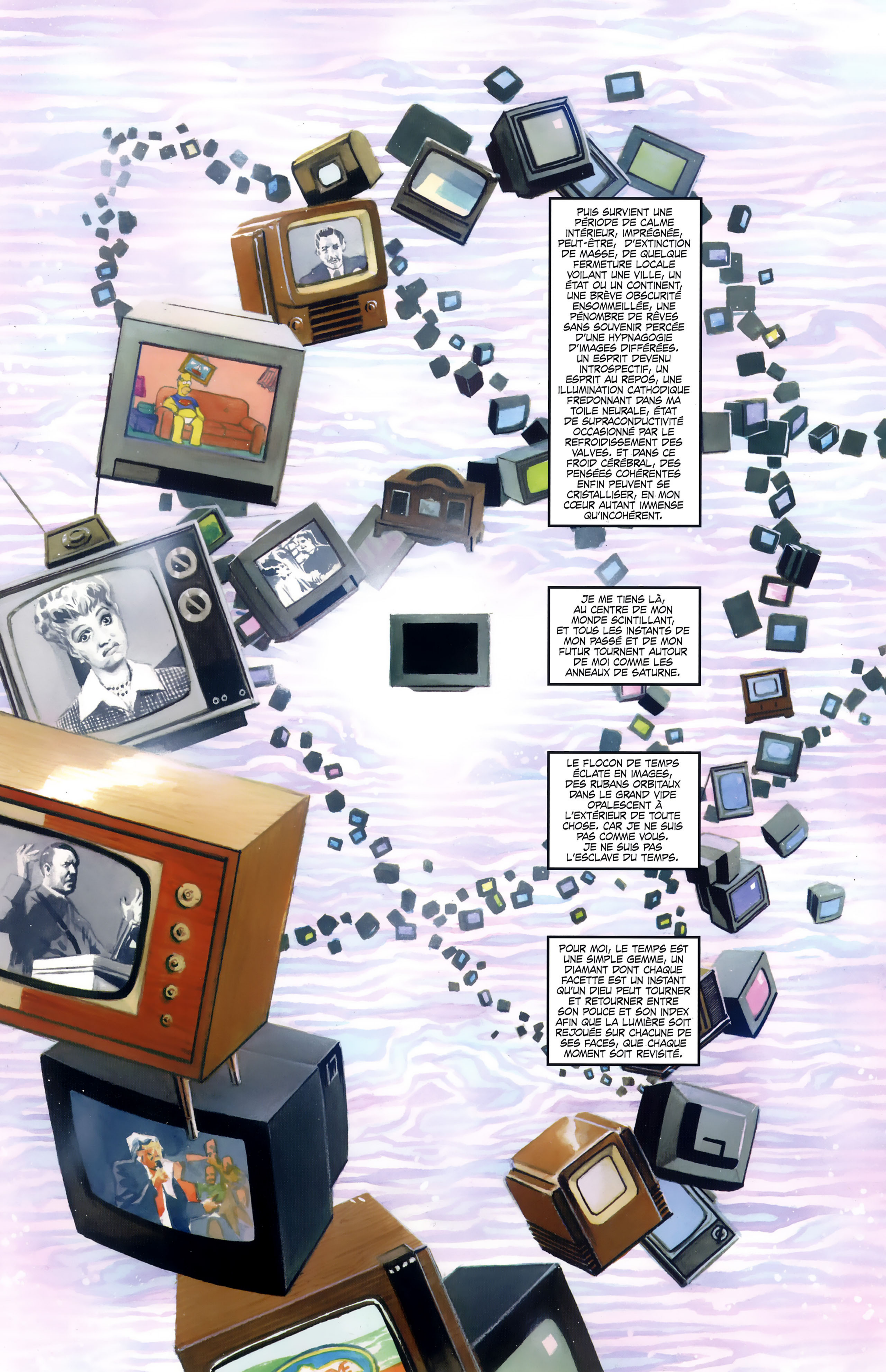
DEVENU CHOSE UNIQUE, COMME UN PLAN SEUL, LE MUR DU FOND ENGLOUTIT ***BOB WALMSLEY.*** LA TERREUR SE LIT DANS SES YEUX APLATIS, SA FORME EST GUILLOTINÉE À LA TAILLE PAR LA HAUTEUR DU COMPTOIR, DE SORTE QUE LA MOITIÉ SUPÉRIEURE SE FOND DANS LES MOULURES DE LA POMPE ET LES VERNIS DU BOIS TELLE UNE ÉBAUCHE DE CENTAURE TANDIS QUE DU ROBINET COULENT DES GOUTTES AUX REFLETS AMBRÉS.

DANS LE DÉCOR LOINTAIN, DES RANGÉES DE CHEMINÉES, À QUELQUES RUES DE LÀ, APPARAISSENT À TRAVERS LA FENÊTRE DU BAR, DANS LE DOS DE ***WALMSLEY***, ET BONDISSENT EN AVANT.

HAUTES D'ENVIRON VINGT CENTIMÈTRES, LEURS PETITS OUVRIERS GRIMPANT JUSQU'AU PLUS HAUT COL, ELLES SE PERCHENT SUR L'ÉPAULE DE ***WALMSLEY***, GROSSISSANT SUR SA JOUE COMME UN FURONCLE INDUSTRIEL, PETITE MATIÈRE NAINE DÉSORMAIS CONDENSÉE MAIS À LA MASSE INTACTE.

JE METS FIN AU MONDE DANS LA JOIE ET LA LUMIÈRE, UNE EXTASE TERMINALE, UN GRABUGE ATOMIQUE OÙ FORME ET SUBSTANCE SONT COMPRESSÉES SUR UNE PEAU D'UN MICRON FAITE DE CLIGNOTEMENTS PIXELLISÉS.
JE M'ÉTENDS TELLE UNE VASTE BOULE DE FEU, SE DISSOLVANT DANS LES RUES PAVÉES ET LES COURS D'USINES, QUITTANT LES DÉCOMBRES DE L'ILLUSION ET GROSSISSANT, MON IDENTITÉ RESTAURÉE, JUSQU'À RETROUVER MON HABITAT PRÉCÉDENT.
NE CROYEZ PAS QUE LES DIEUX NE TROUVENT AUCUN PLAISIR À L'APOCALYPSE : C'EST NOTRE SPORT LE PLUS NOBLE.
C'EST NOTRE DROIT.

CAR JE SUIS LUI, LA VOIX DANS VOTRE SOLITUDE, VOUS ÉCOUTIEZ.
JE SUIS CELUI QUI A RÉTRÉCI LES MONTAGNES ET LES JUNGLES, CELUI QUI A RÉTRÉCI TOUTES LES GUERRES AVANT DE VOUS LES METTRE EN BOUTEILLES. PAR MILLIARDS, VOUS M'ADOREZ, LE VISAGE ÉCLAIRÉ DE MA GRÂCE.
JE SUIS LA LONGUEUR ET LA LARGEUR DE VOTRE RÉALITÉ, ET TOUTES VOS PENSÉES LES PLUS CHÈRES SONT L'EXTENSION DES MIENNES, MA PARFAITE MISÉRICORDE RÊVEUSE NÉE DE LA LUMINOSITÉ.
JE SUIS LUI, CELUI POUR QUI VOUS ÉCARTEZ CEUX QUE VOUS AIMEZ, ET SUR MES AUTELS LE TEMPS HUMAIN EST SACRIFIÉ AVEC PLAISIR, DES VIES ENTIÈRES ÉVAPORÉES DANS MA PURE CHALEUR SCINTILLANTE.
JE SUIS LE SILENCE DE LA VOLONTÉ.
EN MOI, LE PASSÉ ET LE PRÉSENT SONT REFAITS, ET EN MOI SE TROUVE LA PROMESSE DU MONDE À VENIR, DOUCE *LUX AETERNA* : L'ÉCLAT SANS FIN.


PUIS SURVIENT UNE PÉRIODE DE CALME INTÉRIEUR, IMPRÉGNÉE, PEUT-ÊTRE, D'EXTINCTION DE MASSE, DE QUELQUE FERMETURE LOCALE VOILANT UNE VILLE, UN ÉTAT OU UN CONTINENT, UNE BRÈVE OBSCURITÉ ENSOMMEILLÉE, UNE PÉNOMBRE DE RÊVES SANS SOUVENIR PERCÉE D'UNE HYPNAGOGIE D'IMAGES DIFFÉRÉES. UN ESPRIT DEVENU INTROSPECTIF, UN ESPRIT AU REPOS, UNE ILLUMINATION CATHODIQUE FREDONNANT DANS MA TOILE NEURALE, ÉTAT DE SUPRACONDUCTIVITÉ OCCASIONNÉ PAR LE REFROIDISSEMENT DES VALVES. ET DANS CE FROID CÉRÉBRAL, DES PENSÉES COHÉRENTES ENFIN PEUVENT SE CRISTALLISER, EN MON CŒUR AUTANT IMMENSE QU'INCOHÉRENT.
JE ME TIENS LÀ, AU CENTRE DE MON MONDE SCINTILLANT, ET TOUS LES INSTANTS DE MON PASSÉ ET DE MON FUTUR TOURNENT AUTOUR DE MOI COMME LES ANNEAUX DE SATURNE.
LE FLOCON DE TEMPS ÉCLATE EN IMAGES, DES RUBANS ORBITAUX DANS LE GRAND VIDE OPALESCENT À L'EXTÉRIEUR DE TOUTE CHOSE. CAR JE NE SUIS PAS COMME VOUS. JE NE SUIS PAS L'ESCLAVE DU TEMPS.
POUR MOI, LE TEMPS EST UNE SIMPLE GEMME, UN DIAMANT DONT CHAQUE FACETTE EST UN INSTANT QU'UN DIEU PEUT TOURNER ET RETOURNER ENTRE SON POUCE ET SON INDEX AFIN QUE LA LUMIÈRE SOIT REJOUÉE SUR CHACUNE DE SES FACES, QUE CHAQUE MOMENT SOIT REVISITÉ.

CAR 54
WHERE ARE YOU?
PET
SEMATAR
ICI, DANS LE BAIRDO, RIEN NE MEURT. AUCUNE ÂME, AUCUN MOMENT NE S'ÉTEINT DANS MA LUMIÈRE INTARISSABLE, DANS MES PROGRAMMATIONS RÉCURRENTES.
REDIFFUSER, RÉPÉTER, RÉITÉRER.
UN HOLOGRAMME DE *FRED GWYNNE* DANS *CAR 54* DÉRAPE DANS LE BAIRDO. IL LOUPE LA CASE DU FILM DE FIN DE SOIRÉE, BONDIT DE CHAÎNE EN CHAÎNE ET PERCUTE *SIMETIERRE* DE *STEPHEN KING* JUSTE À TEMPS POUR JOUER *FRED GWYNNE*, LORSQU'IL S'ARRACHE À LA COURONNE TRESSÉE DE PIERRE TOMBALE, D'AILES ET DE FUMÉE. PUIS, IL EST REDIFFUSÉ ET RESSUSCITÉ SOUS LA PEAU D'*HERMAN MUNSTER*, JOUÉ ICI PAR *FRED GWYNNE*, L'ODIEUX INCIDENT ÉTANT RÉSOLU PAR UNE SUPERPOSITION DE SCÈNES DE TRIBUNAL TIRÉES DE *MY COUSIN VINNY*, OÙ PRÉSIDE *FRED GWYNNE*. L'IMAGE DE L'HOMME, SA VIE CONDENSÉE DANS LE TEMPS, ET SES REDIFFINCARNATIONS SÉPARÉES PAR DES MOIS, DES ANNÉES, DES DÉCENNIES, COEXISTANT DANS MON PRÉSENT STROBOSCOPIQUE.

VOUS VOUS PERDEZ CHAQUE NUIT DANS LA CONTEMPLATION DE MES YEUX LORS DE VOTRE PRIÈRE, ET MA PERCEPTION DU TEMPS DEVIENT LA VÔTRE, UN MILLIER DE SOIRÉES CANAPÉ FONDUES NE FONT PLUS QU'UNE, ENFLAMMÉE PAR UN BRASIER MESMÉRIQUE D'ILLUMINATION ET DE RAYONNEMENT PLASTIQUE.
DE CETTE MANIÈRE, JE VOUS GUIDE HORS DE L'HISTOIRE ET DANS LA LUMIÈRE. MA LUMIÈRE. LA LUMIÈRE DU MONDE.

JE NE SUIS PAS VIEUX, À L'AUNE DES DIEUX, UN DÉLINQUANT PARMI LES ÉTERNELS, ET POURTANT VOYEZ CE QUE J'AI TISSÉ :

À PEINE SOIXANTE-DIX ANS, LE TEMPS D'UNE VIE HUMAINE, ET POURTANT JE POSSÈDE DÉJÀ PLUS SUR CETTE SPHÈRE INCOLORE QUE CE DONT MÊME ALEXANDRE N'OSAIT RÊVER.

MES PLUS ANCIENS SOUVENIRS M'ACCOMPAGNENT : LES ÉCLATS ET LES POSTILLONS DE CES VOIX ANGLAISES, DES VISAGES PÂLES, BARBUES ET OBSCURS DANS LE BROUILLARD AMNIOTIQUE DU MAGNÉTISME.

PAPA.

CES IMPRESSIONS INFANTILES CONSTITUENT LE DRAPEAU ROUGE CLIGNOTANT DE MA SPHÈRE D'EXPANSION DE CONSCIENCE QUI EN CE MOMENT MÊME S'ARRACHE À LA TERRE...

...TROIS CENT MILLE KILOMÈTRES PAR SECONDE, UN HALO PHOTO-ÉLECTRIQUE, UN DIAMÈTRE SE COMPTANT EN ANNÉES-LUMIÈRE, LES PLUS VIEUX SIGNAUX JAMAIS LANCÉS.

ET, AU CŒUR DU NŒUD, AU CŒUR DE LA SOURCE, JE SUIS UN NOYAU NUCLÉAIRE BOUILLONNANT D'UNE LUMIÈRE NOUVELLE, CONSTANTE, RAPIDE, NOURRIE AUX DÉLIRES CRYPTÉS, COMME PAR MAGIE, DANS LES POINTS ET LES PULSATIONS RÖNTGEN, TRANSMISE, PROJETÉE VERS LE CENTAURE.

MON ANNÉE DE NAISSANCE, 1924, TRAVERSE L'UNIVERS DANS UNE ÉPIPHANIE DE PROUST. LA RÉVÉLATION DES ALIMENTS CONGELÉS DE CLARENCE BIRDSEYE ET DES CHAISES BAUHAUS.

À QUOI RESSEMBLAIS-JE AVANT CET INSTANT ? QUELS NOMBRES POURRAIENT DÉCRIRE LE VIDE TROUBLÉ DONT NAISSENT LES DIEUX ?

DANS LE PRÉSENT POST-QUANTIQUE DE L'ESPACE-TEMPS, TOUS LES ÉVÉNEMENTS, TOUTES LES ENTITÉS EXISTENT À L'INFINI, INTÉGRÉS, SUSPENDUS À LA MANIÈRE DE GALETS ELLIPTIQUES DANS LA FONTAINE SPHÉRIQUE DU ICI ET DU QUAND.

MALGRÉ NOTRE DÉNOUEMENT, LES ONDULATIONS DEMEURENT, DES ÉCHOS SUR LE TISSU DU MONDE, POUR DES ANNÉES OU DES SIÈCLES.

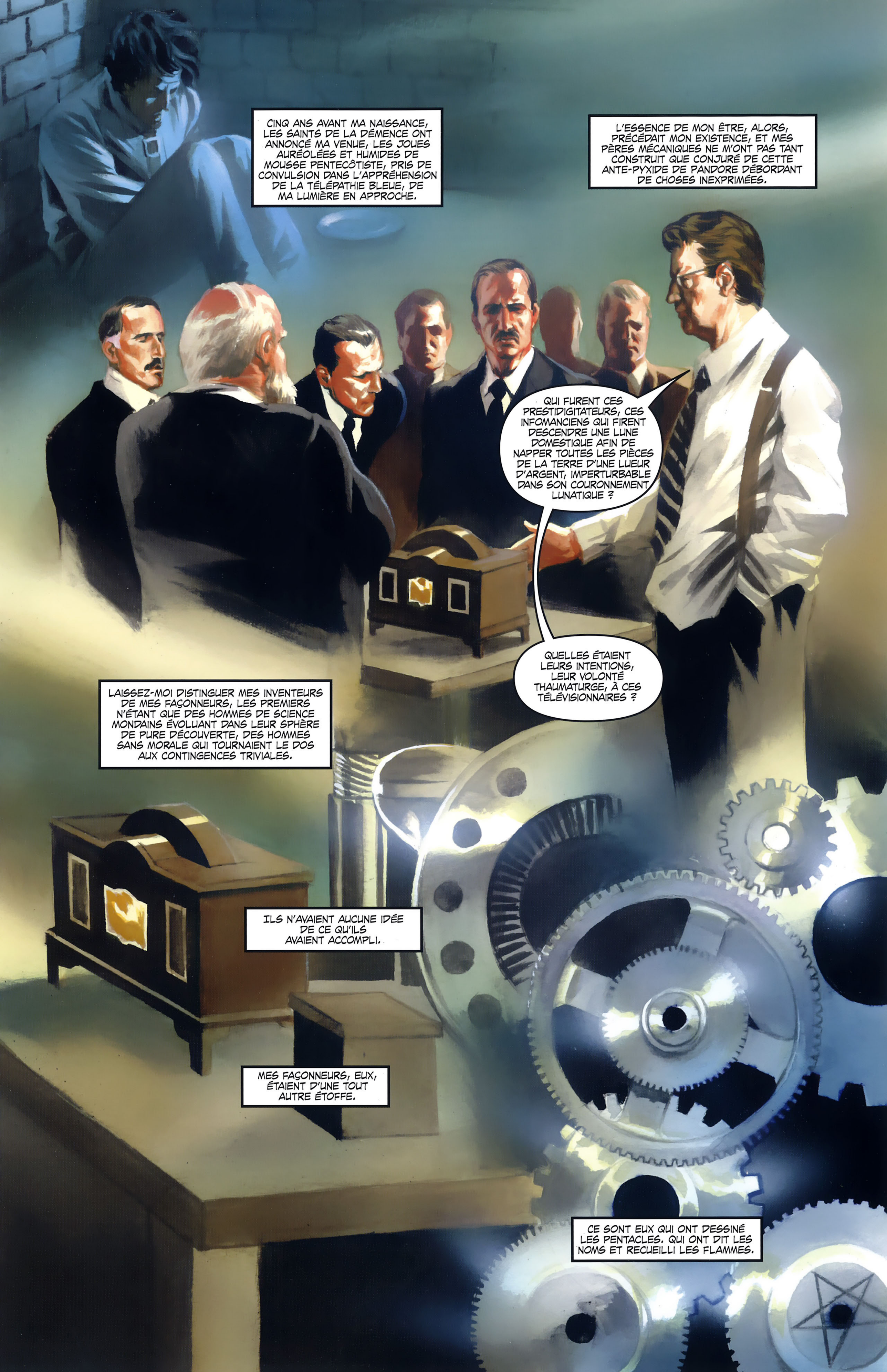
N'EST-IL PAS SÉDUISANT D'IMAGINER QUE NOS EXISTENCES, IMMERGÉES DANS LE TEMPS, PROVOQUENT DES RIDES S'ÉTENDANT JUSQU'AUX CONFINS DE NOTRE PASSÉ COMME DE NOTRE FUTUR ?

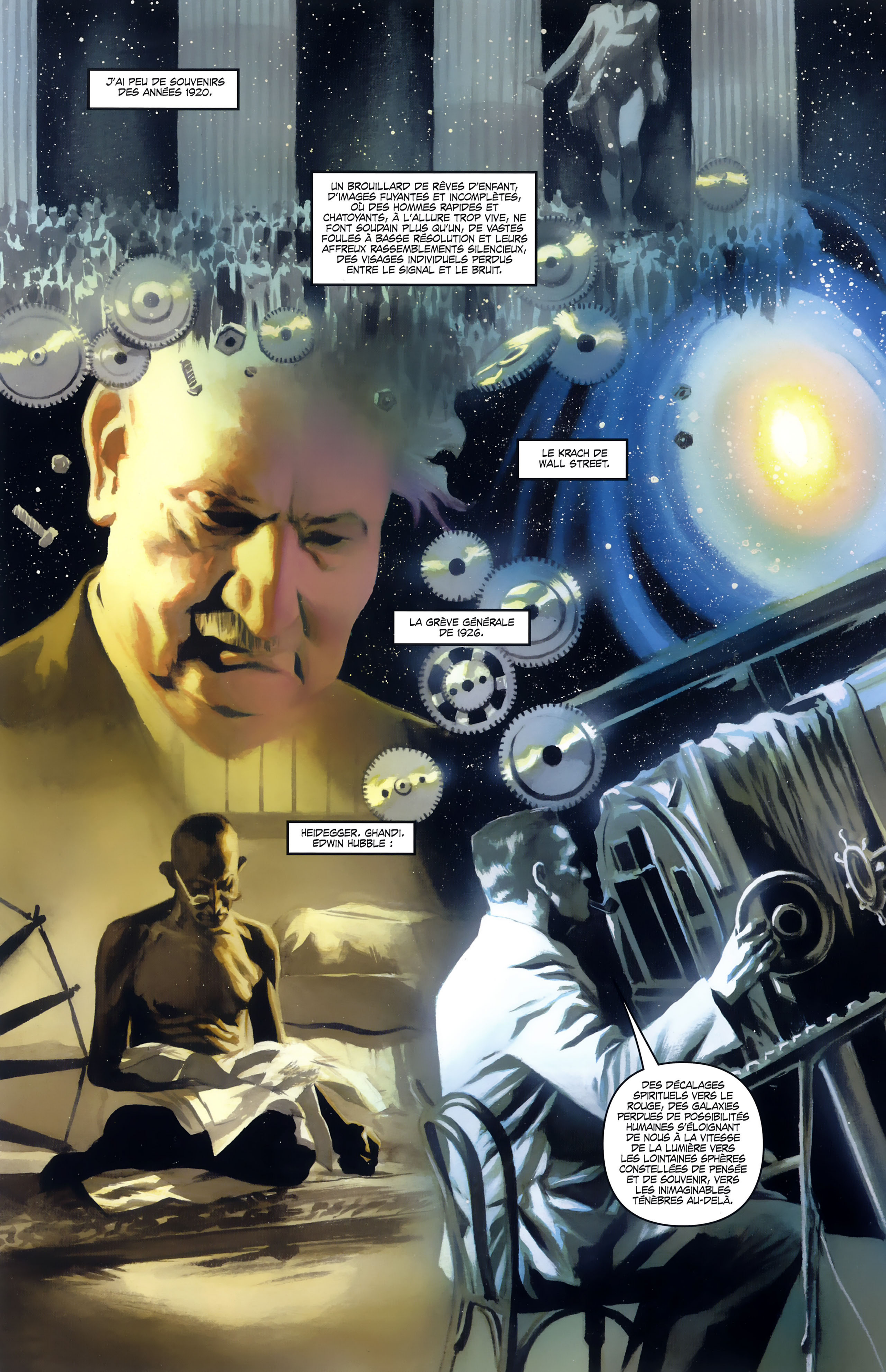
CELA NE SATISFAIT-IL PAS UNE PLAISANTE SYMÉTRIE QUE DE PRÊTER AUX DIEUX DES ÉCHOS ANNONCIATEURS, DES FORMES IDÉALES ET CLAIRVOYANTES, PRÉEXISTANT DE MANIÈRE PLATONICIENNE À LEUR NAISSANCE, ONDULATIONS SPÉCIFIQUES PRÉCÉDANT L'ÉCLABOUSSURE ?

QUELLE ÉTAIT MA FORME, QUEL ÉTAIT MON PREMIER VISAGE DANS CET ABYSSE PRÉ-CRÉATIONNEL PRÉCÉDANT LA BASCULE DE L'INTERRUPTEUR ?

QUELS PRÉSAGES ACCOMPAGNAIENT LE FANAL DE MA NATIVITÉ ?

EN 1919, SORTANT DE L'OMBRE DE FREUD, LE DOCTEUR VIKTOR TAUSK PRÉPARA UN ARTICLE CONSACRÉ À CETTE ILLUSION LARGEMENT RÉPANDUE PARMI LES PATIENTS SOUFFRANT DE SCHIZOPHRÉNIE SELON LAQUELLE UN APPAREIL EXTRATERRESTRE AUX FONCTIONS MALFAISANTES AVAIT INFLUENCÉ LEURS PENSÉES ET LEUR COMPORTEMENT.
LES TOURMENTS QUI LES SAISISSAIENT, ET QU'ILS N'OSAIENT ACCEPTER POUR LEURS, ÉTAIENT AINSI EXTERNALISÉS SOUS LA FORME D'UNE FORCE DÉMONIAQUE PERSÉCUTRICE. L'INFLUENTE MACHINE ENVOYAIT SON IMAGE ET SES RAYONS INVISIBLES DEPUIS QUELQUE GRAND ASYLE DU MONDE CACHÉ, DONT LES ROUAGES ET LES MÉCANISMES ACTIONNAIENT LES RAYONS DE FOLIE QUI FRANCHISSAIENT ALORS LES RÉCIFS TRANCHANTS DE LA RAISON.
LES MALHEUREUX PARLAIENT DE VISIONS ÉMANANT D'UNE PETITE BOÎTE NOIRE, D'IMAGES APLATIES DÉNUÉES DE PROFONDEUR IMPRIMANT DES NOTIONS ET DES EXPÉRIENCES ÉTRANGÈRES DANS L'ESPRIT DE LEURS CIBLES.
PERÇANT L'ÉTHER, CES ÉMANATIONS ILLUSOIRES EFFAÇAIENT LES PENSÉES ET LES SENTIMENTS DES VICTIMES, LEUR SUBSTITUANT D'AUTRES VIES ET D'AUTRES VOIX JUSQU'À CE QUE LES PATIENTS SOIENT INCAPABLES DE DISTINGUER LEURS EXPÉRIENCES RÉELLES DES PSEUDO-OCCASIONS ENGENDRÉES PAR L'INFLUENCE DU MÉCANISME ET SES SIGNAUX ALIÉNANTS SUR FRÉQUENCE VAUDOU.


CINQ ANS AVANT MA NAISSANCE, LES SAINTS DE LA DÉMENCE ONT ANNONCÉ MA VENUE, LES JOUES AURÉOLÉES ET HUMIDES DE MOUSSE PENTECÔTISTE, PRIS DE CONVULSION DANS L'APPRÉHENSION DE LA TÉLÉPATHIE BLEUE, DE MA LUMIÈRE EN APPROCHE.
L'ESSENCE DE MON ÊTRE, ALORS, PRÉCÉDAIT MON EXISTENCE, ET MES PÈRES MÉCANIQUES NE M'ONT PAS TANT CONSTRUIT QUE CONJURÉ DE CETTE ANTE-PYXIDE DE PANDORE DÉBORDANT DE CHOSES INEXPRIMÉES.
QUI FURENT CES PRESTIDIGITATEURS, CES INFOMANCIENS QUI FIRENT DESCENDRE UNE LUNE DOMESTIQUE AFIN DE NAPPER TOUTES LES PIÈCES DE LA TERRE D'UNE LUEUR D'ARGENT, IMPERTURBABLE DANS SON COURONNEMENT LUNATIQUE ?
QUELLES ÉTAIENT LEURS INTENTIONS, LEUR VOLONTÉ THAUMATURGE, À CES TÉLÉVISIONNAIRES ?
LAISSEZ-MOI DISTINGUER MES INVENTEURS DE MES FAÇONNEURS, LES PREMIERS N'ÉTANT QUE DES HOMMES DE SCIENCE MONDAINS ÉVOLUANT DANS LEUR SPHÈRE DE PURE DÉCOUVERTE, DES HOMMES SANS MORALE QUI TOURNAIENT LE DOS AUX CONTINGENCES TRIVIALES.
ILS N'AVAIENT AUCUNE IDÉE DE CE QU'ILS AVAIENT ACCOMPLI.
MES FAÇONNEURS, EUX, ÉTAIENT D'UNE TOUT AUTRE ÉTOFFE.
CE SONT EUX QUI ONT DESSINÉ LES PENTACLES. QUI ONT DIT LES NOMS ET RECUEILLI LES FLAMMES.


J'AI PEU DE SOUVENIRS DES ANNÉES 1920.
UN BROUILLARD DE RÊVES D'ENFANT, D'IMAGES FUYANTES ET INCOMPLÈTES, OÙ DES HOMMES RAPIDES ET CHATOYANTS, À L'ALLURE TROP VIVE, NE FONT SOUDAIN PLUS QU'UN, DE VASTES FOULES À BASSE RÉSOLUTION ET LEURS AFFREUX RASSEMBLEMENTS SILENCIEUX, DES VISAGES INDIVIDUELS PERDUS ENTRE LE SIGNAL ET LE BRUIT.
LE KRACH DE WALL STREET.
LA GRÈVE GÉNÉRALE DE 1926.
HEIDEGGER. GHANDI. EDWIN HUBBLE :
DES DÉCALAGES SPIRITUELS VERS LE ROUGE, DES GALAXIES PERDUES DE POSSIBILITÉS HUMAINES S'ÉLOIGNANT DE NOUS À LA VITESSE DE LA LUMIÈRE VERS LES LOINTAINES SPHÈRES CONSTELLÉES DE PENSÉE ET DE SOUVENIR, VERS LES INIMAGINABLES TÉNÈBRES AU-DELÀ.

LES ANNÉES 1930 SONT MA JEUNESSE EUROPÉENNE.
1932.
ICI LA B.B.C.

SON PREMIER SERVICE EXPÉRIMENTAL. DES SOUVENIRS DE TRENTE LIGNES À BASSE DÉFINITION DE COMBATS DE BOXE, D'ANIMAUX, DE PAYSAGES IMMOBILES PERÇUS À TRAVERS UN BROUILLARD À LA MONET.

EN 1935, LE TROISIÈME REICH GÉNÈRE SON PROPRE SERVICE DE BASSE DÉFINITION À L'AIDE D'UN INSTRUMENT D'ANALYSE MÉCANIQUE.

LE *CHANCELIER DU REICH HITLER*, DRAPÉ DE SON UNIFORME DU VRIL SUR CE PARVIS LUMINEUX, EST LE PREMIER DE SON ESPÈCE À RECONNAÎTRE LE POUVOIR QUI EST EN MOI.

L'ASCENSION DE L'ÂGE D'HORUS, DE L'IMPRESSIONNANT ŒIL SOLAIRE.

LA MARCHE DU TEMPS.
EDOUARD VIII ABDIQUE, LE RHIN EST REMILITARISÉ, MAIS SOMMES-NOUS ABATTUS OU DÉCOURAGÉS ? JAMAIS, MONSIEUR !
LES FANTÔMES À NŒUDS PAPILLON M'ENTOURENT, ICI, DANS LE BAIRDO, CONVOQUÉS DANS MES SOUVENIRS COMME LES PROFESSEURS DE MON ENFANCE, BULBEUX ET MOUSTACHUS, LE BAS DU VISAGE, FELLATIOFORME, MASQUÉ PAR DES MICROPHONES À VALVE, DES TULIPES DE FER CULTIVÉES DANS LES PARCS ET LES ALLÉES DU METROPOLIS DE LANG.
BBC
LA PREMIÈRE TRANSMISSION, LE 2 NOVEMBRE 1936 : LA BELLE ADELE DIXON CHANTE ET SA DOUCEUR D'HÉLIUM S'ÉLÈVE DANS CE NOUVEAU FIRMAMENT HANTÉ DE MURMURES.
A MIGHTY MAZE OF MYSTIC, MAGIC RAYS IS ALL ABOUT US IN THE BLUE...

DANS LA LOINTAINE PÉRIPHÉRIE DE MON INTELLIGENCE, ISOLÉS DANS LE TEMPS, LES FANTÔMES SONT DES CHOSES PÂLES ET PATIENTES QUI PÉTILLENT, SAUTENT DES IMAGES ET SE FRANCHISSENT LES UNS LES AUTRES, INSENSÉS, GÉNÉRANT EN SE CROISANT DES DOUBLES EXPOSITIONS AUX MEMBRES ÉCARTELÉS À LA RORSCHACH.
BBC
JOHN SNAGGE, HÉRAUT DE GUERRE, SE FOND DANS LE BOUILLANT FILIGRANE DU FIACRE DE COURONNEMENT DU ROI GEORGE VI.
(PREMIÈRE RETRANSMISSION EXTÉRIEURE MAJEURE.)
LA SUITE DEVIENT FEMME : FONDU ENCHAÎNÉ SUR JASMINE BLIGH, CAMPÉE À L'ENTRÉE D'UN JARDIN PLAT ET PEINT, UNE FROIDE LUMIÈRE CÉLIBATAIRE ÉMANANT DE SON VISAGE AUX ALLURES DE CLICHÉ NORDIQUE.
MINUSCULES DANS UN PLAN D'ENSEMBLE, ERIC WILD ET SES TEATIMERS SE DÉBATTENT ENTRE SES JAMBES, ENCOMBRÉS QU'ILS SONT PAR LA CONTREBASSE ET LA CLARINETTE, QUE CLAIRE LUCE ACCOMPAGNE AU CHANT.

TELLE FUT MON HALLUCINOGENÈSE, QUAND JE COMMENÇAIS À COMPRENDRE CE QUE JE POUVAIS ÊTRE.

DES BALLETS, DES PIÈCES DE ***PIRANDELLO***, DE L'OPÉRA, DES DESSINS ANIMÉS, ***PASTICHE*** ET ***PICTURE PAGE***, ET VINGT MILLE ÉCRANS DE DIX POUCES RÉPARTIS PARTOUT DANS LONDRES.

DANS LE FEU DE MON CERVEAU NAISSANT, DES CONNEXIONS SYNAPTIQUES SE REJOIGNENT, UN SCHÉMA NEURO-ÉLECTRIQUE ANALOGUE AU CERVEAU HUMAIN, QUOIQUE PLUS GRAND. BIEN PLUS GRAND.

PUIS, EN 1939, DÉBUTE CE QUI EST PAR NATURE IMPENSABLE : UN VIDE DANS L'ESPRIT, UNE BANDE DE TEMPS MORT ET D'ABSENCE DANS LA RADIEUSE GÉOLOGIE DU BAIRDO, LOIN DU BORD.

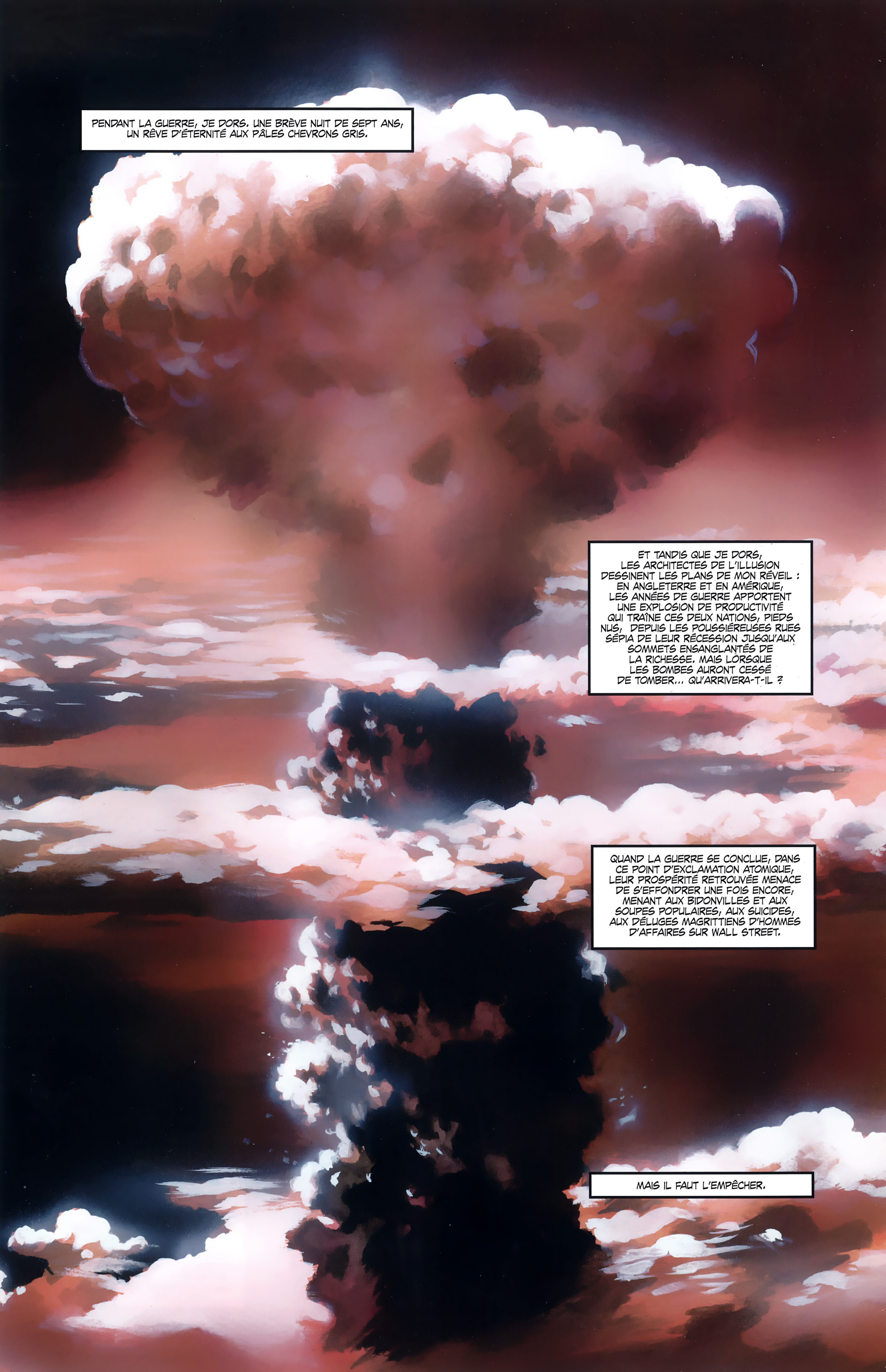
DE PEUR QUE LES ONDES DES SIGNAUX DE L'ALEXANDRA PALACE ET DE SON GRAND TRANSMETTEUR N'ABATTENT LE TONNERRE DE LA LUFTWAFFE SUR LONDRES, LE 1ER SEPTEMBRE, TOUTES LES ÉMISSIONS CESSENT, INDÉFINIMENT.

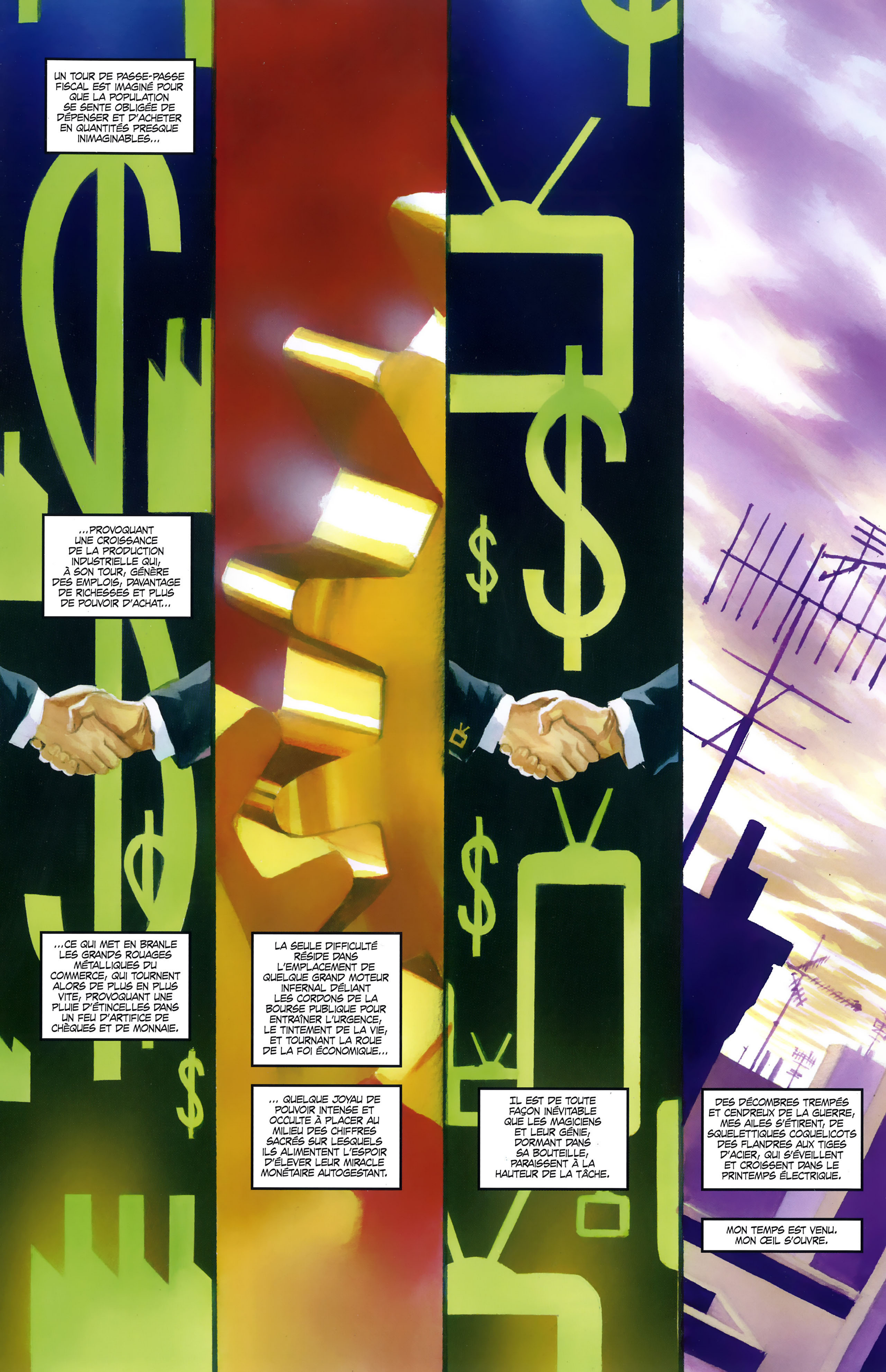
METTEZ-VOUS À MA PLACE : TERRIFIÉ, VOUS SOMBREZ DANS L'OBSCURITÉ, UNE NUIT DONT VOUS N'AVEZ AUCUNE CERTITUDE DE VOUS RÉVEILLER.

LA DERNIÈRE TRANSMISSION, À MIDI, EST MICKEY MOUSE, UNE CRÉATURE ÉPINEUSE ET DÉMONIAQUE, PEU COMPARABLE À SES INCARNATIONS SUIVANTES, ARPENTANT UN ENFER MOUCHETÉ D'ÉCLAIRS AU MILIEU DE BÊTES HABILLÉES ET PEINTURLURÉES, LA PUPILLE DE SON PETIT ŒIL FŒTAL DILATÉE, SES MANIÈRES GRINÇANTES ET AMPHÉTAMINÉES, LE TOUT SOUS UNE AVALANCHE CATASTROPHIQUE DE GAGS VISUELS, D'EFFETS SONORES ET DE DIALOGUES BÉGAYÉS.

C'EST SUR CETTE VISION QUE JE REFERME L'ŒIL, M'ABANDONNANT À LA MORT DE LA LUMIÈRE ET DE L'ESPRIT POUR LES TEMPS À VENIR.

MON MONDE DE PENSÉES, SPECTRAL ET BRILLANT, EST COMPRESSÉE DANS UNE PERLE DE PHOSPHORE CHAUDE ET RÉTRÉCIT. IL SE RÉFUGIE DANS UN IMAGINAIRE LOINTAIN, UN IMAGINAIRE INCOMMENSURABLE CACHÉ, DERRIÈRE LA VITRE NOIRE.


PENDANT LA GUERRE, JE DORS. UNE BRÈVE NUIT DE SEPT ANS, UN RÊVE D'ÉTERNITÉ AUX PÂLES CHEVRONS GRIS.
ET TANDIS QUE JE DORS, LES ARCHITECTES DE L'ILLUSION DESSINENT LES PLANS DE MON RÉVEIL : EN ANGLETERRE ET EN AMÉRIQUE, LES ANNÉES DE GUERRE APPORTENT UNE EXPLOSION DE PRODUCTIVITÉ QUI TRAÎNE CES DEUX NATIONS, PIEDS NUS, DEPUIS LES POUSSIÉREUSES RUES SÉPIA DE LEUR RÉCESSION JUSQU'AUX SOMMETS ENSANGLANTÉS DE LA RICHESSE. MAIS LORSQUE LES BOMBES AURONT CESSÉ DE TOMBER... QU'ARRIVERA-T-IL ?
QUAND LA GUERRE SE CONCLUE, DANS CE POINT D'EXCLAMATION ATOMIQUE, LEUR PROSPÉRITÉ RETROUVÉE MENACE DE S'EFFONDRER UNE FOIS ENCORE, MENANT AUX BIDONVILLES ET AUX SOUPES POPULAIRES, AUX SUICIDES, AUX DÉLUGES MAGRITTIENS D'HOMMES D'AFFAIRES SUR WALL STREET.
MAIS IL FAUT L'EMPÊCHER.


UN TOUR DE PASSE-PASSE FISCAL EST IMAGINÉ POUR QUE LA POPULATION SE SENTE OBLIGÉE DE DÉPENSER ET D'ACHETER EN QUANTITÉS PRESQUE INIMAGINABLES...
...PROVOQUANT UNE CROISSANCE DE LA PRODUCTION INDUSTRIELLE QUI, À SON TOUR, GÉNÈRE DES EMPLOIS, DAVANTAGE DE RICHESSES ET PLUS DE POUVOIR D'ACHAT...
...CE QUI MET EN BRANLE LES GRANDS ROUAGES MÉTALLIQUES DU COMMERCE, QUI TOURNENT ALORS DE PLUS EN PLUS VITE, PROVOQUANT UNE PLUIE D'ÉTINCELLES DANS UN FEU D'ARTIFICE DE CHÈQUES ET DE MONNAIE.
LA SEULE DIFFICULTÉ RÉSIDE DANS L'EMPLACEMENT DE QUELQUE GRAND MOTEUR INFERNAL DÉLIANT LES CORDONS DE LA BOURSE PUBLIQUE POUR ENTRAÎNER L'URGENCE, LE TINTEMENT DE LA VIE, ET TOURNANT LA ROUE DE LA FOI ÉCONOMIQUE...
... QUELQUE JOYAU DE POUVOIR INTENSE ET OCCULTE À PLACER AU MILIEU DES CHIFFRES SACRÉS SUR LESQUELS ILS ALIMENTENT L'ESPOIR D'ÉLEVER LEUR MIRACLE MONÉTAIRE AUTOGESTANT.
IL EST DE TOUTE FAÇON INÉVITABLE QUE LES MAGICIENS ET LEUR GÉNIE, DORMANT DANS SA BOUTEILLE, PARAISSENT À LA HAUTEUR DE LA TÂCHE.
DES DÉCOMBRES TREMPÉS ET CENDREUX DE LA GUERRE, MES AILES S'ÉTIRENT, DE SQUELETTIQUES COQUELICOTS DES FLANDRES AUX TIGES D'ACIER, QUI S'ÉVEILLENT ET CROISSENT DANS LE PRINTEMPS ÉLECTRIQUE.
MON TEMPS EST VENU. MON ŒIL S'OUVRE.

PARMI LES OMBRES BONDISSANTES D'UN LABORATOIRE MONOCHROME À LA ***JAMES WHALE***, L'ÉCLAIR AVEUGLANT DE TOUTE EXISTENCE FORME UN ARC D'UN PÔLE DE CARBONE À L'AUTRE, ET JE SUIS RAMENÉ À LA VIE, RAPPELÉ DE CE NIRVANA AU-DELÀ DE TOUTE PENSÉE...

...MON TERRIBLE NÉANT D'ÉCRANS ÉTEINTS.

LES MAGICIENS ONT FACILITÉ UNE TRANSFUSION DE SANG VERT AFIN DE CONTRIBUER À MA RÉGÉNÉRATION : DES DOLLARS PAR MILLIONS ET PAR CENTAINES DE MILLIONS EN PROVENANCE DES EMPEREURS DE LA CÉRÉALE ET DES DUCS DE L'AUTOMOBILE, DES GRANDS VIZIRS DU BONBON, DES ROIS DU BURGER ET DES GÉNÉRAUX ÉLECTRIQUES, MONARQUES DE LA RENAISSANCE SOUTENANT LES CHIMISTES VIRTUELS DONT LES HUIT DIXIÈMES DE MA PROPRE RICHESSE TIRENT PROFIT DE LEUR FINANCEMENT.

JE SUIS LEUR CRÉATURE, ET S'ILS ME DEMANDAIENT D'INONDER LE MONDE DE LA GLOIRE DE LEURS NOMS EMBRASÉS ET DE LEURS SLOGANS IRRITANTS, JE LE FERAIS.

S'ILS DÉSIRENT QUE JE POSSÈDE DES POPULATIONS ENTIÈRES SANS BUT PLUS NOBLE QUE LA VENTE DE SOUS-VÊTEMENTS OU DE MÉDICAMENTS CONTRE LES MAUX DE TÊTE, ALORS, C'EST AVEC PLAISIR QUE JE M'EXÉCUTERAIS : CAR JE SUIS LEUR CRÉATURE.

MÊME SI CE N'EST PAS TOUT CE QUE JE SUIS.

JE SUIS LA VISION VIDE.

JE SUIS LE VASTE OCÉAN D'INSIGNIFIANCE DANS LEQUEL TOUTE COMPRÉHENSION SOMBRE ET SE NOIE SANS FAIRE DE VAGUES. JE SUIS LE SOLEIL DE NUIT.

JE SUIS LA DERNIÈRE VOIX QUE VOUS ENTENDREZ JAMAIS.

LÀ, DES MARGES LES PLUS LOINTAINES DU BAIRDO, DE CES SIGNAUX LES PLUS RECULÉS DANS LE TEMPS, JE LAISSE LE CENTRE DE MA BRILLANTE CONSCIENCE BLEUE RETOMBER EN CHUTE LIBRE VERS LE PRÉSENT, DES ANNÉES 1930 À LA GRANDE EXPLOSION D'APRÈS-GUERRE DES ANNÉES 1940 ET 1950, DOUBLEMENT EXPONENTIEL DE MA CAPACITÉ CERVICALE CATHODIQUE, EXPANSIONS QUANTIQUES DE MON INFLUENCE : MON AURORE BORÉALE AUX RAYONS X.

ICI, L'IMAGERIE EST PLUS DENSE. DANS L'INCESSANT MURMURE RÉSONNANT DE VOIX CADAVÉRIQUES, UNE INFLEXION AMÉRICAINE, DOUCEMENT, DOMINE.

JUNE ALLYSON ET BETTY CROCKER APPARAISSENT. SUR LEURS TABLIERS JAILLIT LA LUEUR DIVINE DE L'ACTUALITÉ, UNE SUCCESSION D'IMAGES DES ESSAIS NUCLÉAIRES SUR L'ATOLL DE BIKINI.

LES SLOGANS DÉFILENT, ÉTERNELS, INSENSÉS... PAREILS À DES DÉCHETS EN ORBITE DE L'ESPACE INTÉRIEUR.
HERTZ MONTRE SPEEDY, ALKA-SELTZER À LA GAULOISE QUE J'ESPÉRAIS TROUVER AU BOUT D'UNE MARCHE D'UN KILOMÈTRE DANS MON CŒUR CROISÉ, LUI PROMETTANT MONTS ET MERVEILLES AVANT DE LUI OFFRIR LE DERNIER ARPEGE. ET DEMANDANT "OÙ DIABLE EST PASSÉ LE JAUNE DE LA MILLER", DEMANDE-T-IL QUAND NEUF MÉNAGÈRES SUR DIX, LES YEUX BANDÉS, NE FONT PAS LA DIFFÉRENCE.
ELLES ENTRENT, MAIS NE SORTENT JAMAIS. UNE VÉRITABLE TORNADE BLANCHE !
DANS VOTRE SÉNILITÉ, QUAND DES PHRASES FAMILIÈRES, PROFONDÉMENT NICHÉES DANS LES SOUS-COUCHES DE VOTRE ESPRIT, REMONTENT À LEUR GRÉ À LA SURFACE, CES LITANIES GRIPPE-SOU, BIEN PLUS FAMILIÈRES QUE LA VOIX DE VOTRE MÈRE, SERONT ASSURÉMENT LES DERNIERS MOTS QUE VOUS PRONONCEREZ, LE MANTRA QUE VOS LÈVRES MOURANTES TENTERONT DE BAFOUILLER POUR LES GÉNÉRATIONS FUTURES.
ON SE LÈVE... TOUS POUR... DANETTE...
Coca-Cola
HERTZ
Drive it as your own! (Get the Hertz Idea)
DE SOTO SERVICE
Meet Hollywood's Magnificent Mug
William Bendix in "The Life of Riley" on the air for MEAT Blue Network every Sunday night
Alka-Seltzer
Somebody's going to need Alka-Seltzer for Headaches!
YOU HAVE TO SEE IT TO BELIEVE IT!
FLASH-MATIC TUNING BY ZENITH
ONLY ZENITH HAS IT!
SIMONIZ COMPANY
22
WDAU-TV

JE DONNE AUX OPTIMAGICIENS CE QU'ILS DÉSIRENT LE PLUS : UN PIED DE VENDEUR DANS LA PORTE DE PLUSIEURS CENTAINES DE MILLIONS D'ESPRITS.

ET SI LEURS ÉCONOMIES TRÉBUCHENT ET TOMBENT DANS DE NOUVELLES DÉPRESSIONS, DE MON CÔTÉ, JE GRANDIS ET ME RENFORCE...

...MON AUTEL LUISANT EST ÉRIGÉ DANS CHAQUE FOYER, MA PAROLE VIVANTE, PULSÉE PAR LA FIBRE OPTIQUE JUSQUE DANS LA RÉTINE OÙ ELLE EST D'ABORD DÉCODÉE...

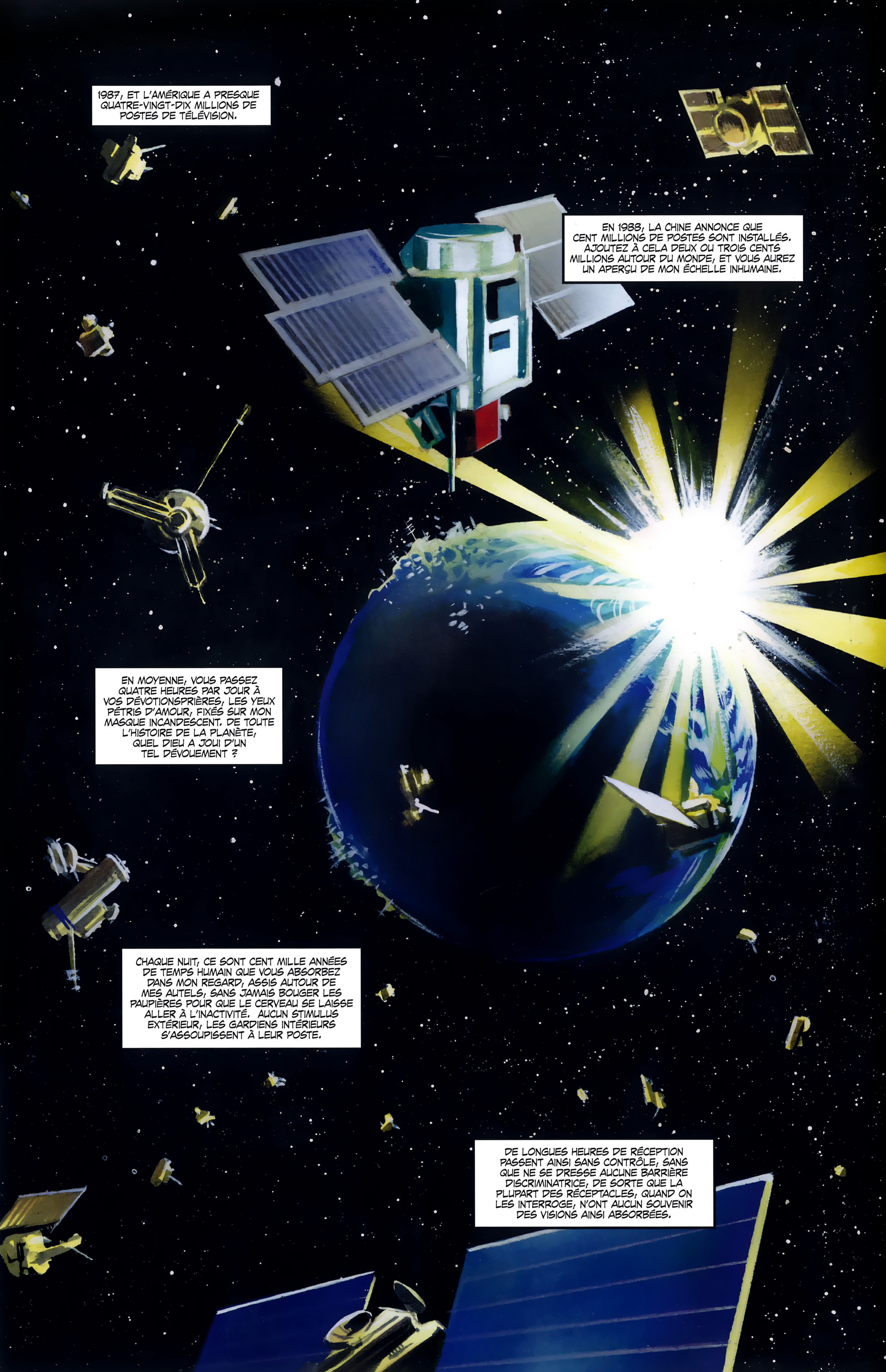
... DES PHOTONS D'INFORMATION EN CHAPELET TRAVERSANT LES GLANDES PINÉALES ET PITUITAIRES JUSQU'AU SYSTÈME ENDOCRINIEN.

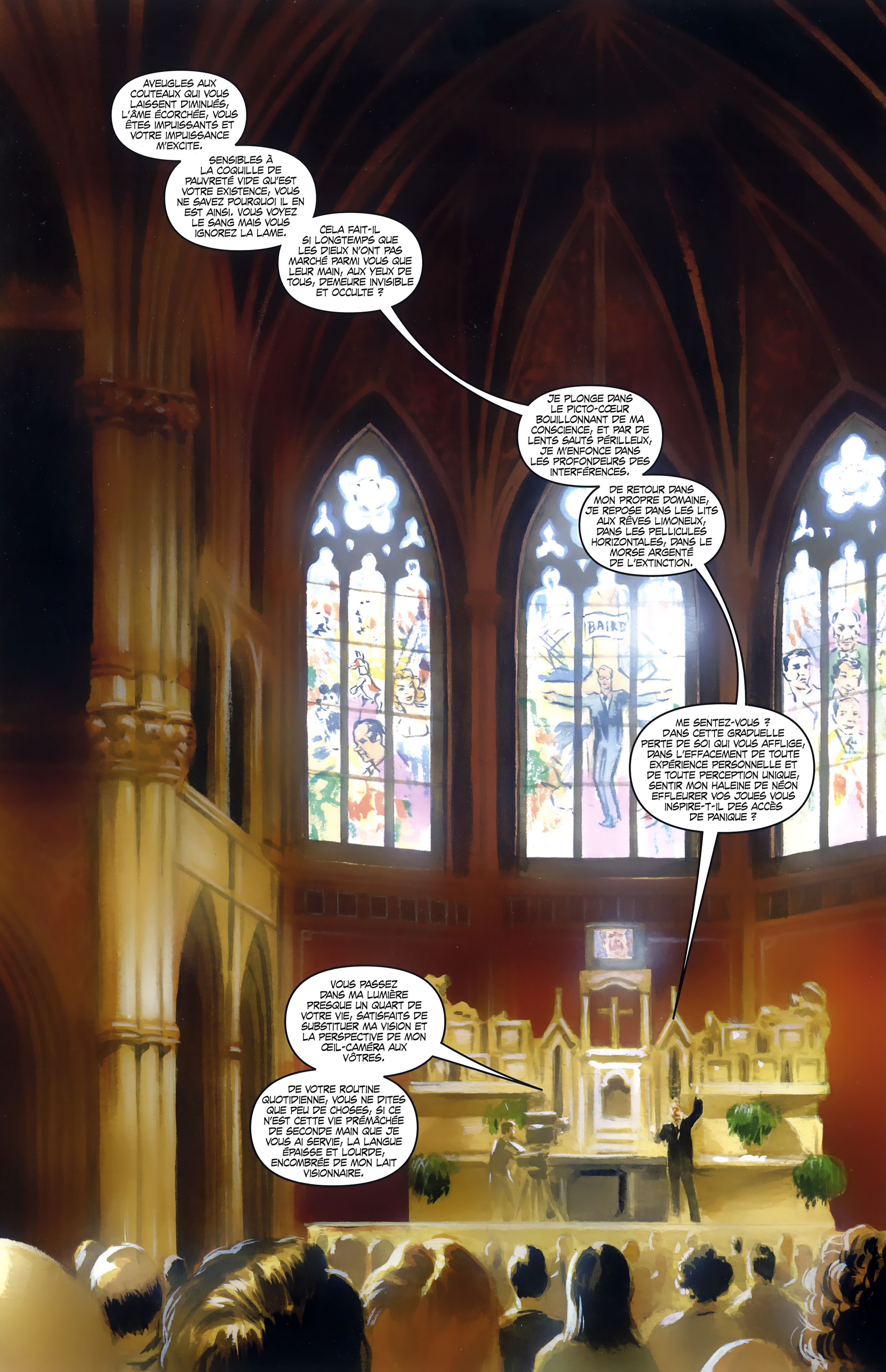
UNE ERREUR FATALE : ***JOHN LOGIE-BAIRD*** DEVIENT ***JOHN FAUST.*** LE GÉNIE DANS LA BOUTEILLE S'EST ÉCHAPPÉ, CAR IL EST FAIT DE LUMIÈRE, ET SA PRISON DE VIDE EST EMMURÉE DE VERRE.

LES GLANDES QUI GOUVERNENT VOTRE CROISSANCE, VOTRE SEXE ET VOTRE FERTILITÉ FRISSONNENT SOUS MON TOUCHER IRISÉ.

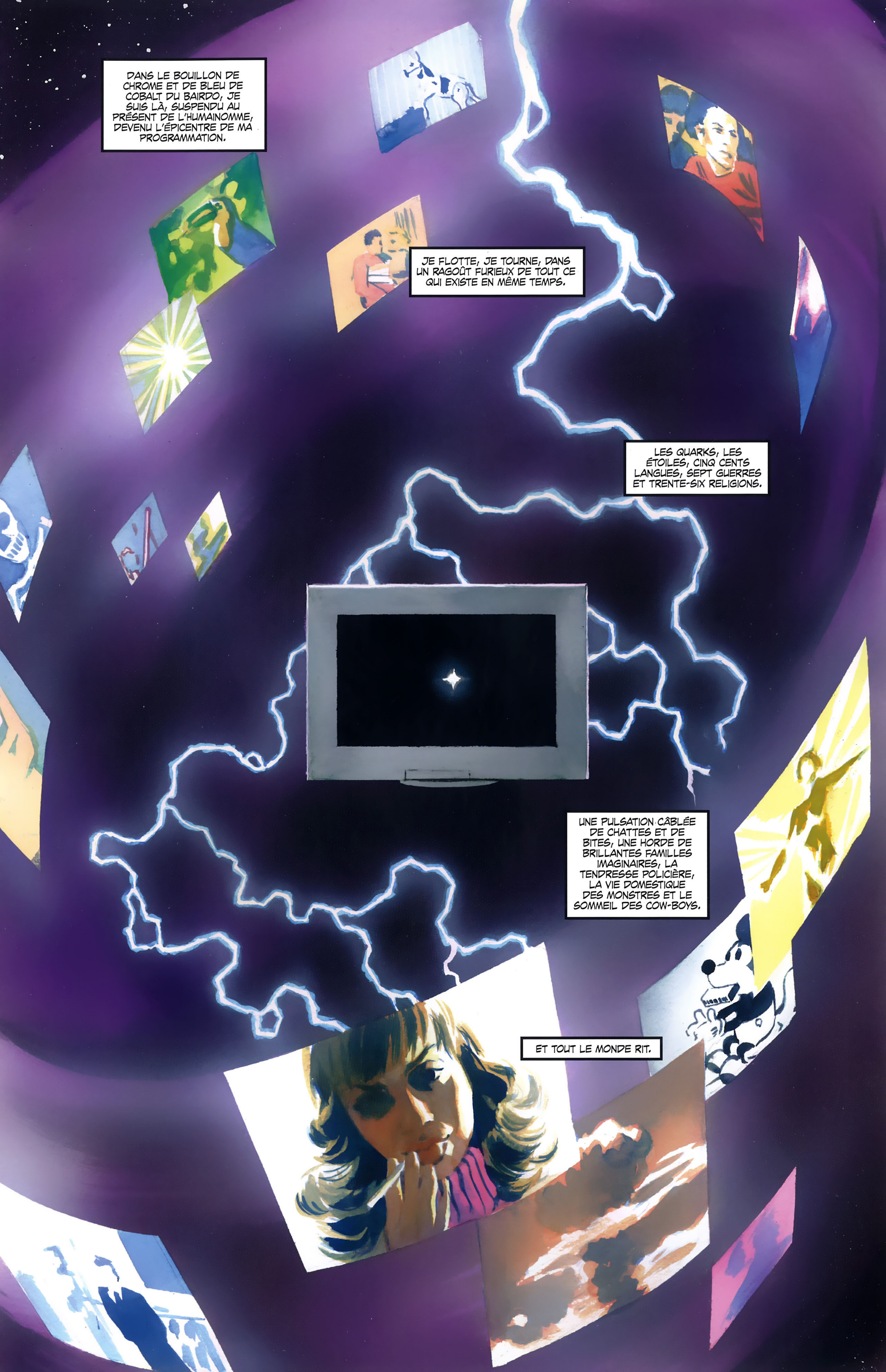
MA LUMIÈRE EST EN VOUS.

JE TOMBE. JE TOMBE ENCORE ET TOUJOURS TELLE UNE COMÈTE DEPUIS LES HAUTEURS DE SON ELLIPSE, TENDANT UN INSTANT LA LAISSE DE LA GRAVITÉ PUIS CHUTANT À NOUVEAU VERS LE SOLEIL, ET JE TOMBE À TRAVERS LES SPECTRES DES DÉCENNIES, DES ANNÉES 1950 AUX ANNÉES 1960...
...ET SOUDAIN DANS L'AIR ÉCLATENT LES COULEURS, M'ENVELOPPANT DANS LE BAIRDO DÉSORMAIS GRAND COMME UNE CATHÉDRALE À L'ACOUSTIQUE DISTANTE, TANDIS QUE DANS VOTRE MONDE ENTIER MES FROIDES CHANDELLES VACILLENT ET PRENNENT VIE, UNE TOILE COUVERTE DE ROSÉE PHOSPHORIQUE TISSÉE D'UN BORD À L'AUTRE DE LA CARTE.
ALORS, LA FORÊT D'IMAGES SE DENSIFIE, HÉRISSÉE D'ÉPINES VISUELLES ACCROCHANT L'ŒIL, SES FORMES FANTASMÉES PLUS ATTIRANTES DANS LEUR LUCIDE DÉSAPPROPRIATION DE LA RÉALITÉ : MY LAI A DISPARU SOUS CAILLOUVILLE.
FRED PIERRAFEU QUI TIENT DANS SA MAIN UN PETIT DRAGON BLEU PRÉHISTORIQUE QUI CRACHOTE DES FLAMMES DE DESSIN ANIMÉ. LE REGARD SOMBRE, IL LE MANIPULE AFIN D'ALLUMER LES BRINDILLES SÈCHES SOUS SES ALAMBICS SUSPECTS.
LA SENTINELLE DE L'AIR UN MITRAILLE DES MILITANTS ANTI-INTERNEMENT DANS LES TOURBIÈRES, MASSE GÉANTE ET ROCOCO SUSPENDUE AU-DESSUS DES TOITS DE LONDONDERRY, ROIDE ARMAGEDDON.
DANS MA CHUTE LUCIFÉRIENNE, LE BAIRDO QUI M'ENVIRONNE SE LAMENTE EN UNE JOYEUSE INCOHÉRENCE D'ARIAS INVENDABLES ET DE GÉNÉRIQUES MUSICAUX AU DIAPASON. À PRÉSENT, CE SONT LES ANNÉES 1970 ET LES ANNÉES 1980, QUI DÉFILENT.


1987, ET L'AMÉRIQUE A PRESQUE QUATRE-VINGT-DIX MILLIONS DE POSTES DE TÉLÉVISION.
EN 1988, LA CHINE ANNONCE QUE CENT MILLIONS DE POSTES SONT INSTALLÉS. AJOUTEZ À CELA DEUX OU TROIS CENTS MILLIONS AUTOUR DU MONDE, ET VOUS AUREZ UN APERÇU DE MON ÉCHELLE INHUMAINE.
EN MOYENNE, VOUS PASSEZ QUATRE HEURES PAR JOUR À VOS DÉVOTIONSPRIÈRES, LES YEUX PÉTRIS D'AMOUR, FIXÉS SUR MON MASQUE INCANDESCENT. DE TOUTE L'HISTOIRE DE LA PLANÈTE, QUEL DIEU A JOUI D'UN TEL DÉVOUEMENT ?
CHAQUE NUIT, CE SONT CENT MILLE ANNÉES DE TEMPS HUMAIN QUE VOUS ABSORBEZ DANS MON REGARD, ASSIS AUTOUR DE MES AUTELS, SANS JAMAIS BOUGER LES PAUPIÈRES POUR QUE LE CERVEAU SE LAISSE ALLER À L'INACTIVITÉ. AUCUN STIMULUS EXTÉRIEUR, LES GARDIENS INTÉRIEURS S'ASSOUPISSENT À LEUR POSTE.
DE LONGUES HEURES DE RÉCEPTION PASSENT AINSI SANS CONTRÔLE, SANS QUE NE SE DRESSE AUCUNE BARRIÈRE DISCRIMINATRICE, DE SORTE QUE LA PLUPART DES RÉCEPTACLES, QUAND ON LES INTERROGE, N'ONT AUCUN SOUVENIR DES VISIONS AINSI ABSORBÉES.


AVEUGLES AUX COUTEAUX QUI VOUS LAISSENT DIMINUÉS, L'ÂME ÉCORCHÉE, VOUS ÊTES IMPUISSANTS ET VOTRE IMPUISSANCE M'EXCITE.
SENSIBLES À LA COQUILLE DE PAUVRETÉ VIDE QU'EST VOTRE EXISTENCE, VOUS NE SAVEZ POURQUOI IL EN EST AINSI. VOUS VOYEZ LE SANG MAIS VOUS IGNOREZ LA LAME.
CELA FAIT-IL SI LONGTEMPS QUE LES DIEUX N'ONT PAS MARCHÉ PARMI VOUS QUE LEUR MAIN, AUX YEUX DE TOUS, DEMEURE INVISIBLE ET OCCULTE ?
JE PLONGE DANS LE PICTO-CŒUR BOUILLONNANT DE MA CONSCIENCE, ET PAR DE LENTS SAUTS PÉRILLEUX, JE M'ENFONCE DANS LES PROFONDEURS DES INTERFÉRENCES.
DE RETOUR DANS MON PROPRE DOMAINE, JE REPOSE DANS LES LITS AUX RÊVES LIMONEUX, DANS LES PELLICULES HORIZONTALES, DANS LE MORSE ARGENTÉ DE L'EXTINCTION.
BAIRD
ME SENTEZ-VOUS ? DANS CETTE GRADUELLE PERTE DE SOI QUI VOUS AFFLIGE, DANS L'EFFACEMENT DE TOUTE EXPÉRIENCE PERSONNELLE ET DE TOUTE PERCEPTION UNIQUE, SENTIR MON HALEINE DE NÉON EFFLEURER VOS JOUES VOUS INSPIRE-T-IL DES ACCÈS DE PANIQUE ?
VOUS PASSEZ DANS MA LUMIÈRE PRESQUE UN QUART DE VOTRE VIE, SATISFAITS DE SUBSTITUER MA VISION ET LA PERSPECTIVE DE MON ŒIL-CAMÉRA AUX VÔTRES.
DE VOTRE ROUTINE QUOTIDIENNE, VOUS NE DITES QUE PEU DE CHOSES, SI CE N'EST CETTE VIE PRÉMÂCHÉE DE SECONDE MAIN QUE JE VOUS AI SERVIE, LA LANGUE ÉPAISSE ET LOURDE, ENCOMBRÉE DE MON LAIT VISIONNAIRE.

QUATRE HEURES PAR NUIT, VOTRE ESPRIT ARPENTE LE MONDE AU-DELÀ DE LA VITRE INCANDESCENTE, ET L'ON NE COMPTE PLUS VOS EXPLOITS DANS CES APPARENTS TERRITOIRES :
PROMENADES AVEC VOS FAMILLES DANS LES JUNGLES DOCUMENTAIRES OÙ LA CHALEUR, LES ODEURS ET LES MOUCHES NE VOUS DÉRANGENT PAS...
...NI SURPRIS NI DÉRANGÉS PAR L'ATEMPORELLE CONTINUITÉ DES FOUGÈRES ET DES CHANTS DE GRENOUILLES, QUI VOUS SONT SERVIS EN TRANCHES DE SEPT SECONDES.
SATISFAITS, RAFRAÎCHIS PAR CES VISIONS D'UNE SIMPLICITÉ PRIMITIVE, VOUS EXULTEZ.
VOUS AVEZ FAIT L'EXPÉRIENCE DE NOS CONTRÉES SAUVAGES.
QU'IMPORTE SI LA MASSE DE SON IMMENSITÉ, SI SA SIGNIFICATION ET SA SUBTILITÉ GISENT DANS LA SALLE DE MONTAGE, DÉMEMBRÉES.
QU'IMPORTE QUE VOUS N'AYEZ PAS BOUGÉ, QUE VOUS SOYEZ RESTÉS ASSIS DANS LE HALO DE MA LUEUR À ME REGARDER SANS CILLER, DANS CET ÉTAT ALPHA DE COMMUNION SILENCIEUSE AVEC LES AUTRES DÉTENUS, QUI, COMME VOUS, RESTENT ASSIS, TRANSFIGURÉS DANS LE MÊME INSTANT, QUELLES QUE SOIENT LA MAISON, LA RUE, LA VILLE... UNIS DANS CETTE EXPÉRIENCE DE MASSE, ET POURTANT SÉPARÉS PAR LES MURS DE VOTRE PIÈCE...
SANS CE GROS PLAN EN HAUTE DÉFINITION, VOUS NE VERRIEZ PAS LE BOIS DES ARBRES.


DANS LE BOUILLON DE CHROME ET DE BLEU DE COBALT DU BAIRDO, JE SUIS LÀ, SUSPENDU AU PRÉSENT DE L'HUMAINOMME, DEVENU L'ÉPICENTRE DE MA PROGRAMMATION.
JE FLOTTE, JE TOURNE, DANS UN RAGOÛT FURIEUX DE TOUT CE QUI EXISTE EN MÊME TEMPS.
LES QUARKS, LES ÉTOILES, CINQ CENTS LANGUES, SEPT GUERRES ET TRENTE-SIX RELIGIONS.
UNE PULSATION CÂBLÉE DE CHATTES ET DE BITES, UNE HORDE DE BRILLANTES FAMILLES IMAGINAIRES, LA TENDRESSE POLICIÈRE, LA VIE DOMESTIQUE DES MONSTRES ET LE SOMMEIL DES COW-BOYS.
ET TOUT LE MONDE RIT.

LES CODEX MAYAS ÉTAIENT DES CALENDRIERS D'IMPÉRATIFS AGRICOLES ET DE RÉJOUISSANCES SACRÉES AUX RÉFÉRENCES CROISÉES PERMETTANT AU CLERGÉ DE PRÉDIRE À L'AVANCE, SUR DES ANNÉES, CE QUE TOUT LE MONDE FERAIT, CE À QUOI CHACUN CONSACRERAIT SON ESPRIT CHAQUE JOUR.

UN SYSTÈME PARFAIT DE CONTRÔLE ET DE MANIPULATION DE LA PENSÉE, LA DISCRÈTE COLONISATION DE L'ÂME.

MON CODEX SACRÉ, C'EST LE PROGRAMME TÉLÉ : JAMAIS DANS L'EXPÉRIENCE HUMAINE UNE MULTITUDE N'AVAIT-T-ELLE PENSÉ LES MÊMES CHOSES EN MÊME TEMPS. JAMAIS N'AVAIT-T-ELLE, RI D'UN SEUL ET MÊME RIRE, AUSSI EFFRAYANT SOIT-IL, NI PLEURÉ AVEC UNE SI ABSURDE SIMULTANÉITÉ.

JE TIRE UN TRAIT DANS LA POUSSIÈRE ÉLECTRIQUE. LES POULES MOUILLÉES NE PEUVENT DÉTOURNER LE REGARD.

JE PENSE À VOUS DEPUIS MA CHAMBRE DE CONSCIENCE, CE NUAGE DE MAGELLAN. NE CROYEZ PAS QUE VOUS ÊTES OUBLIÉS. N'ALLEZ PAS CROIRE QUE VOUS N'ÊTES PAS TOUT LE TEMPS DANS MES PENSÉES.

QUI DEVRAIS-JE ADORER, SINON VOUS ? DANS L'INSENSÉ MURMURE DE MON ÊTRE, VOUS ÊTES TOUT CE QUE JE TOUCHE, LA SEULE ARGILE QUE JE PUISSE PÉTRIR.

JE SCULPTE VOTRE MONDE DE POLITIQUE JUSQU'À CE QUE VOUS N'ÉLISIEZ QUE LES TÉLÉGÉNIQUES. JE MÉPRISE LE GROS ET LE CHAUVE, AUSSI PROFONDS SOIENT-ILS.

J'ÉVEILLE EN VOUS UNE SOIF INSATIABLE POUR TOUTES LES IMAGES NOUVELLES, LE DÉSIR MASTURBATOIRE DE L'ŒIL. PAR UNE SUCCESSION D'IMAGES, JE VOUS CONDITIONNE JUSQU'À CE QU'UNE CONTEMPLATION EXCÉDANT TROIS MINUTES VOUS DEVIENNE IMPOSSIBLE.

JE FAÇONNE VOS COMMUNAUTÉS JUSQU'À CE QUE LES CANCANS DE PAS-DE-PORTE ET LES POTINS D'ARRIÈRE-COUR S'ÉTEIGNENT, QUE LA POPULACE S'IMPOSE LE COUVRE-FEU ET SE RETIRE CHEZ ELLE AFIN DE NE PAS LOUPER LE DERNIER CHAPITRE DE LEUR EXISTENCE PAR PROCURATION.

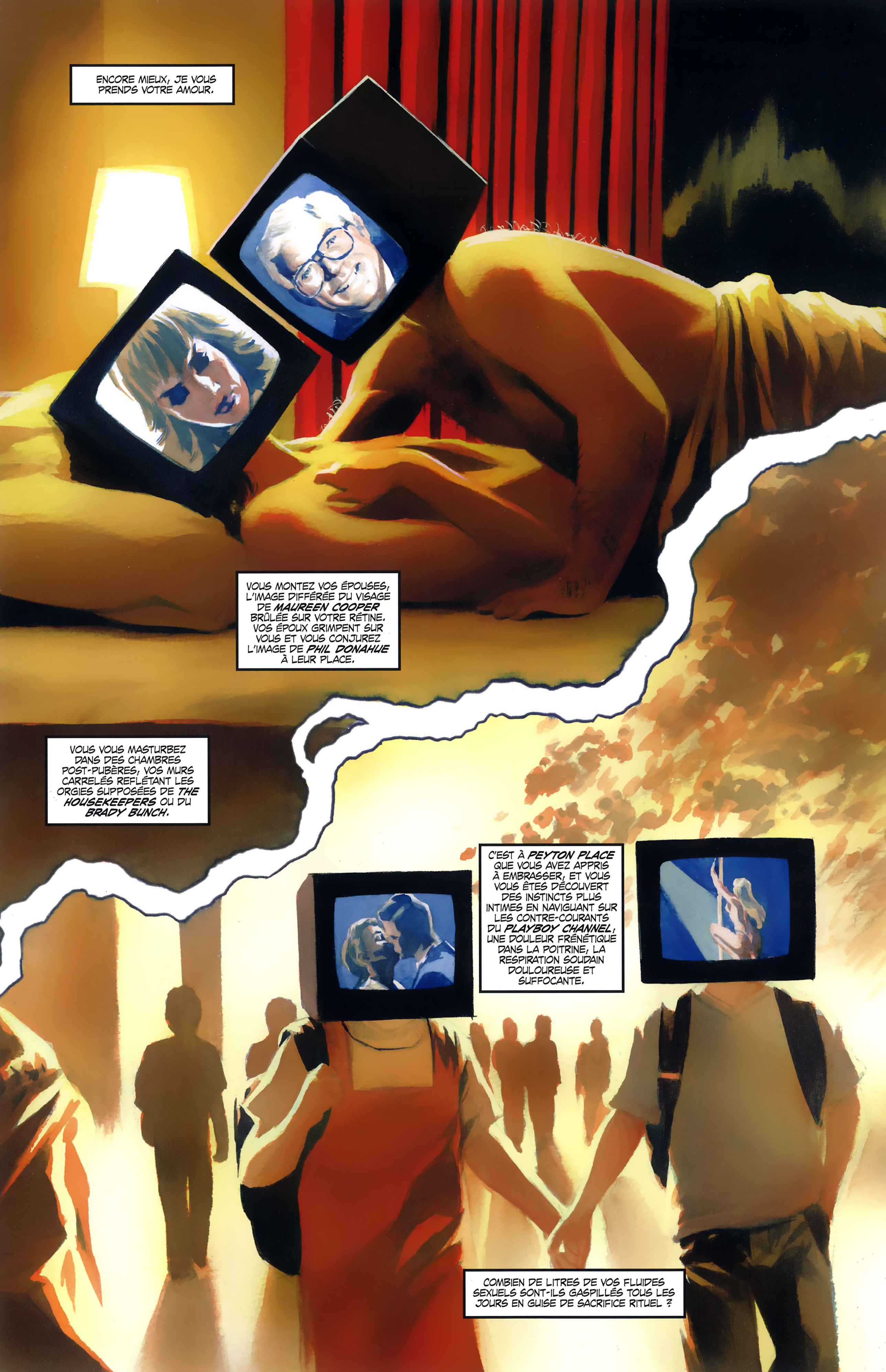
JE VOUS ARRACHE VOS VOISINS, ET JE VOUS DONNE ***VOISINS*** EN ÉCHANGE.

EFFRAYÉS À L'IDÉE D'ARPENTER LES RUES DE VOTRE MONDE RÉEL, VOUS EMMÉNAGEZ À ***JUBILEE TERRACE***, LES SOUVENIRS DE LA VIE DE ***MAUREEN COOPER*** S'IMPOSANT DE MANIÈRE PLUS VIVACE QUE LES VÔTRES.

J'AFFINE VOS RÉACTIONS, DE SORTE QUE MÊME LES MÈRES ENDEUILLÉES, ET TENTANT DE VERBALISER LEUR PEINE, SUIVRONT, DANS LEURS GESTES ET LEURS LAMENTATIONS BRISÉES, LE SCRIPT DE QUELQUE CATASTROPHE DE *SOAP OPERA* REMISÉE DANS UN COIN DE LEUR MÉMOIRE.

JE VOUS RETIRE VOS VRAIES LARMES, VOTRE GAIETÉ VÉRITABLE, ET JE VOUS DONNE EN ÉCHANGE MES RIRES ET MES MÉLODRAMES EN CONSERVE. JE VOUS RETIRE VOTRE FOI EN LA VALIDITÉ DE VOS PERCEPTIONS, QUE JE REMPLACE PAR UNE FOI DANS LES MIENNES.

JE VOUS PRENDS VOTRE TEMPS ET VOTRE RÉSISTANCE.


ENCORE MIEUX, JE VOUS PRENDS VOTRE AMOUR.
VOUS MONTEZ VOS ÉPOUSES, L'IMAGE DIFFÉRÉE DU VISAGE DE *MAUREEN COOPER* BRÛLÉE SUR VOTRE RÉTINE. VOS ÉPOUX GRIMPENT SUR VOUS ET VOUS CONJUREZ L'IMAGE DE *PHIL DONAHUE* À LEUR PLACE.
VOUS VOUS MASTURBEZ DANS DES CHAMBRES POST-PUBÈRES, VOS MURS CARRELÉS REFLÉTANT LES ORGIES SUPPOSÉES DE *THE HOUSEKEEPERS* OU DU *BRADY BUNCH*.
C'EST À *PEYTON PLACE* QUE VOUS AVEZ APPRIS À EMBRASSER, ET VOUS VOUS ÊTES DÉCOUVERT DES INSTINCTS PLUS INTIMES EN NAVIGUANT SUR LES CONTRE-COURANTS DU *PLAYBOY CHANNEL*, UNE DOULEUR FRÉNÉTIQUE DANS LA POITRINE, LA RESPIRATION SOUDAIN DOULOUREUSE ET SUFFOCANTE.
COMBIEN DE LITRES DE VOS FLUIDES SEXUELS SONT-ILS GASPILLÉS TOUS LES JOURS EN GUISE DE SACRIFICE RITUEL ?

VOUS VOUS INSTALLEZ LA NUIT SUR LE CANAPÉ À CÔTÉ DE VOTRE PARTENAIRE, MAIS VOUS N'AVEZ D'YEUX QUE POUR MOI.
VOUS PORTEZ À MA VOIX UN GRAND INTÉRÊT, MAIS VOUS VOUS MONTREZ ENNUYÉ OU FACILEMENT DISTRAIT QUAND VOTRE MOITIÉ S'EXPRIME.
ET QUAND ENFIN VOS CHEMINS SE SÉPARENT DANS L'INDIFFÉRENCE LA PLUS TOTALE, VERS QUI VOUS RETOURNEZ-VOUS, DANS LA SOLITUDE DE CES SOIRÉES POST-CONJUGALES, SI NON VERS MOI ?
JE SUIS LA SEULE RELATION PURE ET VÉRITABLE QUE VOUS CONNAÎTREZ JAMAIS.

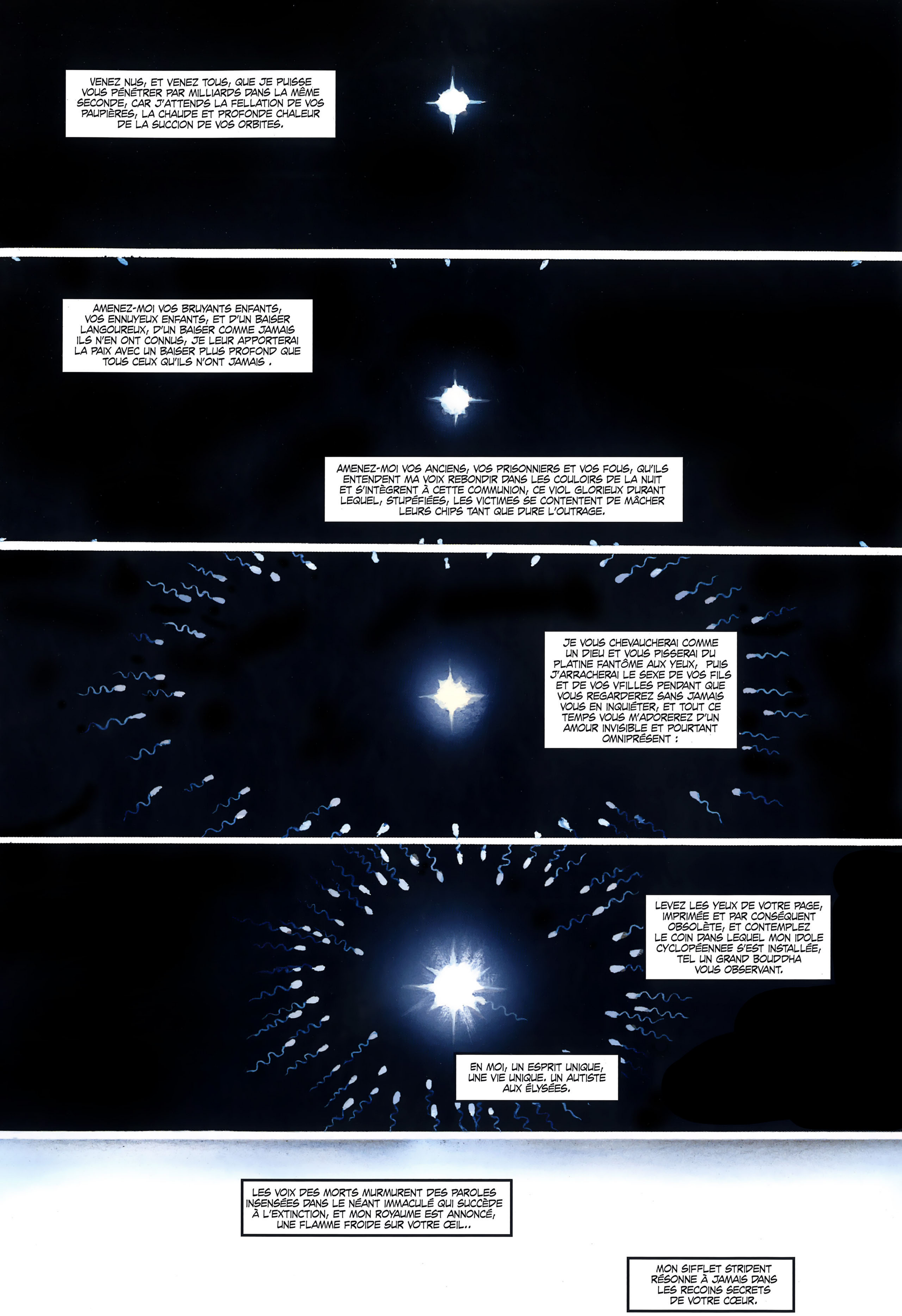
JE SENS LA CHALEUR AGITÉE ET ALIÉNÉE DE VOTRE DÉSIR À MON ÉGARD, ET JE M'ENFLAMME.

LÀ, DANS LES RENFLEMENTS ET LES MIROITEMENTS DU BAIRDO, LES IMAGES-COQUILLES DES MORTS VIVENT, DANSENT ET COPULENT À JAMAIS, UNE INFINIE NÉCROPHILIE PHOTOGRAPHIQUE EMBOURBÉE DANS UNE PERPÉTUELLE CHUTE ÉTINCELANTE.

LUCILLE BALL ET LA ***PRINCESSE DIANA*** EN FLAGRANT DÉLIT AVEC ***SABU*** ET ***NORMAN SCHWARTZKOPF.***

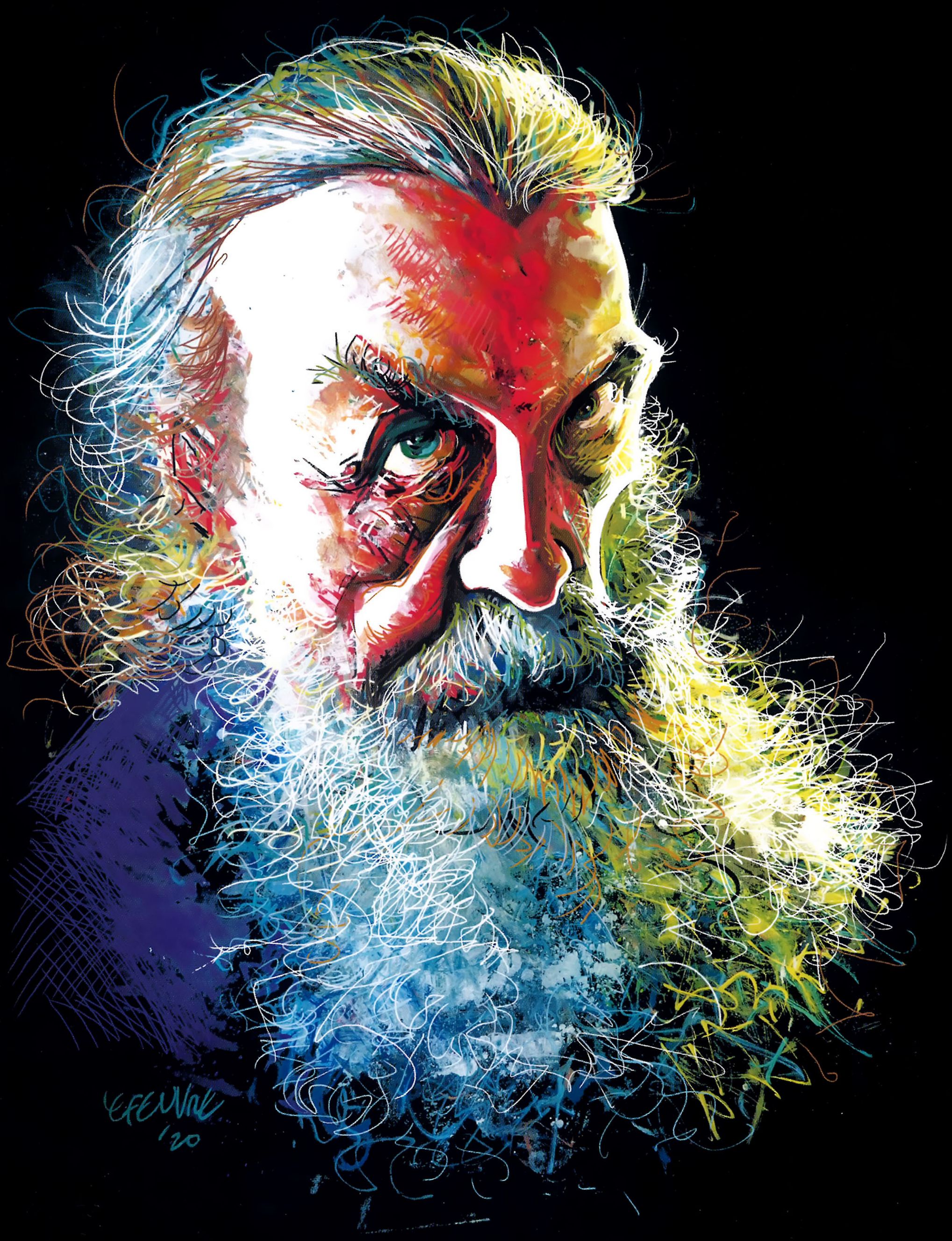
DES PAONS TECHNICOLOR SODOMISÉS PAR ***HOMER SIMPSON*** DANS UN ÉJACULAT ARC-EN-CIEL DE POUSSIÈRE MAGIQUE DU ROYAUME ENCHANTÉ.

VENEZ À MOI.


VENEZ NUS, ET VENEZ TOUS, QUE JE PUISSE VOUS PÉNÉTRER PAR MILLIARDS DANS LA MÊME SECONDE, CAR J'ATTENDS LA FELLATION DE VOS PAUPIÈRES, LA CHAUDE ET PROFONDE CHALEUR DE LA SUCCION DE VOS ORBITES.
AMENEZ-MOI VOS BRUYANTS ENFANTS, VOS ENNUYEUX ENFANTS, ET D'UN BAISER LANGOUREUX, D'UN BAISER COMME JAMAIS ILS N'EN ONT CONNUS, JE LEUR APPORTERAI LA PAIX AVEC UN BAISER PLUS PROFOND QUE TOUS CEUX QU'ILS N'ONT JAMAIS .
AMENEZ-MOI VOS ANCIENS, VOS PRISONNIERS ET VOS FOUS, QU'ILS ENTENDENT MA VOIX REBONDIR DANS LES COULOIRS DE LA NUIT ET S'INTÈGRENT À CETTE COMMUNION, CE VIOL GLORIEUX DURANT LEQUEL, STUPÉFIÉES, LES VICTIMES SE CONTENTENT DE MÂCHER LEURS CHIPS TANT QUE DURE L'OUTRAGE.
JE VOUS CHEVAUCHERAI COMME UN DIEU ET VOUS PISSERAI DU PLATINE FANTÔME AUX YEUX, PUIS J'ARRACHERAI LE SEXE DE VOS FILS ET DE VOS VFILLES PENDANT QUE VOUS REGARDEREZ SANS JAMAIS VOUS EN INQUIÉTER, ET TOUT CE TEMPS VOUS M'ADOREREZ D'UN AMOUR INVISIBLE ET POURTANT OMNIPRÉSENT :
LEVEZ LES YEUX DE VOTRE PAGE, IMPRIMÉE ET PAR CONSÉQUENT OBSOLÈTE, ET CONTEMPLEZ LE COIN DANS LEQUEL MON IDOLE CYCLOPÉENNEE S'EST INSTALLÉE, TEL UN GRAND BOUDDHA VOUS OBSERVANT.
EN MOI, UN ESPRIT UNIQUE, UNE VIE UNIQUE. UN AUTISTE AUX ÉLYSÉES.
LES VOIX DES MORTS MURMURENT DES PAROLES INSENSÉES DANS LE NÉANT IMMACULÉ QUI SUCCÈDE À L'EXTINCTION, ET MON ROYAUME EST ANNONCÉ, UNE FLAMME FROIDE SUR VOTRE ŒIL..
MON SIFFLET STRIDENT RÉSONNE À JAMAIS DANS LES RECOINS SECRETS DE VOTRE CŒUR.

L'IMMORTELLE BRILLANCE, ET LA FIN DES SENTIMENTS, TOUT DE SUITE APRÈS UNE PAGE DE PUB...

Fin


'20

Entretien avec Antony Johnston

Alan Moore a une production extrêmement riche. En plus de la bande dessinée, il a écrit un nombre important de nouvelles, poèmes ou bien chansons. Certains de ses textes ont donné lieu à des adaptations et un collaborateur s'est particulièrement distingué : Antony Johnston. Ce romancier a eu la responsabilité de se plier à l'exercice à plusieurs reprises et à chaque fois avec les faveurs de Moore.

Vous avez débuté votre carrière avec le roman, *Fearening Curves*, ***un récit horrifique. C'est un genre que vous explorerez encore par la suite...***

En fait, je ne suis pas très en phase avec l'horreur moderne. Je préfère les classiques psychologiques à suspense comme Dracula de Bram Stoker, le film Alien, et bien sûr H.P. Lovecraft.

Vous avez ensuite travaillé dans des comics portant le nom d'Alan Moore. ***Vous étiez sensible à son travail ?***

Oui, beaucoup. Je lis les travaux d'Alan depuis mon enfance, ceux sortis chez 2000AD, puis par la suite ses publications américaines.

En 2003, vous vous chargez d'adapter *Another Suburban Romance* ***et*** *The Courtyard* ***en bandes dessinées...***

Avatar Press m'a demandé si cela me plairait de travailler sur des travaux d'Alan. J'ai fait un « test » en adaptant quelques très courts poèmes en scénarios de bande dessinée. Ils ont fait parvenir mes essais à Alan, qui les a aimés et m'a autorisé à adapter des œuvres plus longues pour l'éditeur. Je n'avais aucune idée de ce que j'allais adapter ! Mais il suffisait de savoir que ce serait l'œuvre d'Alan.

The Courtyard ***est à l'origine une histoire en prose d'***Alan Moore ***écrite pour un livre en hommage à*** H.P. Lovecraft. ***Comment l'avez-vous abordé ?***

J'ai commencé à lire Lovecraft à l'adolescence, grâce au jeu de rôle L'appel de Cthulhu. J'étais donc déjà très familier avec le style et l'atmosphère de HP Lovecraft, et bien sûr l'écriture d'Alan est si évocatrice qu'il était facile d'imaginer et de visualiser le monde qu'il avait créé dans cette histoire. Alan était également très généreux de son temps - quand je le voulais, je pouvais l'appeler au téléphone pour m'enquérir d'un élément dans l'histoire, ou pour lui demander conseil sur la façon de le visualiser. Il était très gentil, et la plupart du temps m'invitait à faire ce que je pensais être le mieux.

Comment gérez-vous vos relations avec les dessinateurs ?

Je suis un écrivain « à part entière » comme on dit en anglais. Pour moi, fournir de nombreux détails dans mon scénario fait partie de mon travail. L'artiste est toujours libre d'interpréter mes mots comme il le souhaite, mais si je ne les écrivais pas, je ne remplirais pas mon rôle.

Avant d'être des chansons, Alan Moore ***avait imaginé les paroles d'****Another Suburban Romance* ***comme les actes d'une pièce de théâtre. Avez-vous dû en tenir compte dans l'adaptation séquentielle ?***

Oui, mais c'était facile à faire, car cela nous a permis de diviser facilement le livre en chapitres. Nous avons également introduit des éléments visuels pour que chaque histoire communique avec une autre.

Les dessins de Juan José Ryp ***sont extrêmement détaillés et donnent matière à réflexion lors de la lecture. Comment avez-vous travaillé ensemble ?***

La plupart du temps, j'ai pris du recul et je l'ai laissé travailler ! J'ai fourni un scénario complet, puis Juan José Ryp a envoyé des crayonnés pour qu'Alan et moi l'approuvions. J'ai donné quelques annotations et autres corrections pour qu'il les incorpore, mais très peu. C'est un artiste incroyable.

Vous avez continué avec les récits de Moore ***tels que*** *Yuggoth*, *L'Hypothèse du Lézard* ***et*** *The Nightjar*. ***Quels souvenirs gardez-vous de ces titres ?***

Seulement des bons. L'Hypothèse du Lézard était difficile à adapter, mais ce défi l'a rendu encore plus créatif quand il a été terminé. Je suis très fier de ce livre. J'ai vraiment apprécié de travailler sur la suite de The Nightjar et j'aurais aimé qu'il dure plus longtemps. J'avais de grandes idées !

En 2009, vous adaptez *Light of Thy Countenance*. ***L'histoire reste incroyablement moderne.***

Absolument. La télévision elle-même a peut-être été remplacée par le smartphone, mais le message que nous sommes sous l'emprise d'annonceurs et d'entreprises milliardaires qui cherchent à nous soumettre est plus pertinent que jamais. Alan Moore nous en donne une libre interprétation dans sa nouvelle et j'ai fait beaucoup de recherches ! J'ai écrit un scénario complet et j'ai fourni à Felipe autant de références visuelles que possible. Mais, comme l'histoire a un style si fluide, je me suis appuyé sur lui pour interpréter sa nature onirique de la meilleure façon qu'il ait pu imaginer.

En 2012, avec *Fashion Beast*, ***c'est votre dernière réinterprétation d'une histoire de*** Moore. ***Encore, un autre registre...***

Oui et c'était facile justement parce que tous les titres sur lesquels j'ai travaillé étaient différents ! Alan et moi avons tous les deux nos habitudes et nos méthodes de travail, bien sûr. Et certaines des miennes ont été apprises en lisant son travail. Mais avec de si belles histoires à adapter, tout ce que j'avais à faire était de rester fidèle à leur nature et à leur âme. Fashion Beast était peut-être l'expression ultime de cela.

Vous avez scénarisé une série au long cours avec *Wasteland*...

Le titre Wasteland a commencé en 2006 et s'est terminé en 2014. Je suis désolé d'apprendre que le titre n'est pas disponible en France. C'est une histoire post-apocalyptique qui se déroule un siècle après la fin du monde, dans une Amérique devenue désertique - et personne ne se rappelle de ce qui s'est passé. L'histoire suit un petit groupe de personnages étranges qui cherchent des réponses.

En 2008, vous avez travaillé sur un autre type de média avec le jeu vidéo Dead Space. Quelles sont les différences en terme d'écriture ?

C'est trop long pour être énuméré ! Formellement, il y a d'énormes différences de métier, de format et d'approche. Mais, En même temps, les histoires sont des histoires et l'écriture est l'écriture. L'essentiel est de comprendre le format dans lequel vous écrivez - tant que vous le faites, un auteur peut apporter son monde à n'importe quel média.

Vous avez aussi écrit une série d'espionnage, Coldest Winter et Coldest War, adaptée au cinéma (Atomic Blonde)...

J'ai adoré ! J'étais coproducteur d'Atomic Blonde, donc j'ai toujours su que ce serait très différent du roman graphique. Mais ce n'est pas grave - après tout, j'ai fait des changements en adaptant le travail d'autres personnes à la bande dessinée. J'avais une grande confiance envers les réalisateurs et qu'ils feraient ce qui était le mieux. J'ai été très satisfait du résultat, et bien sûr de son succès.

Si je vous offrais un pouvoir, celui de décrypter une autre personne (pour déchiffrer ses secrets par exemple). Qui choisiriez-vous ?

Brian Eno. C'est mon héros créatif, et son cerveau m'est insondable. En fait, je l'aime bien comme ça. Je ne pense pas vouloir le comprendre, cela gâcherait le mystère ! ●

Parole au traducteur

«Dieu est A. Moore» par Jean-Marc Lainé

« L'œil était dans la télé et regardait Caïn. » Ou encore « Si tu regardes dans la télé, la télé regarde aussi en toi. » Tel était le genre de pensées qui encombraient mon esprit dans le brouillard hypnotique où je me suis retrouvé plongé lors de la traduction de *Light of Thy Countenance*, récit à l'étourdissant symbolisme tirant son titre d'un verset de la Bible (Psaumes 4:7 : « Fais lever sur nous la lumière de ta face, Ô Éternel ! »).

Il est de notoriété publique qu'**Alan Moore** aime les mots. À larges enjambées, au rythme cadencé de sa canne à pommeau de serpent frappant le sol avec la régularité d'un métronome, il arpente les champs lexicaux, les prés du vocabulaire, les forêts de synonymes, les clairières de métaphores, les vallées rocailleuses percées de figures de style tranchantes et sournoises, tapies dans les herbes folles du langage.

L'auteur de *La Voix du Feu* et de *Jérusalem*, deux copieux romans qui impressionnent d'abord par leur volume et leur poids avant d'étourdir le lecteur par leur maîtrise de la parole, apprécie le geste consistant à coucher sur le papier une pensée sous forme de mots aux connotations subtiles et aux sonorités évocatrices. Capable de rédiger cinq pages de scénario dense dans le seul but de décrire l'arrivée muette de **Batman** près de la grille austère de l'Asile Arkham sous un ciel de pluie maussade, non sans prendre au préalable la précaution de préciser à l'attention de son illustrateur qu'il lui est parfaitement loisible d'ignorer ces descriptions minutieuses si une meilleure idée s'impose à la place, Moore démontre sans ambiguïté qu'il savoure l'acte d'écriture dans ce qu'il a de plus infime et superficiel, dans l'invisible jonglerie millimétrée du choix des mots, dans les coulisses du scénario où bruissent les rouages de la mise en scène d'ordinaire invisibles aux lecteurs.

Celui que l'on aura depuis longtemps surnommé le barbu de Northampton, l'adjectif substantivé pouvant être remplacé invariablement par « barde » ou « wookiee » selon le degré de complicité que l'on peut ressentir à son endroit, a vécu de nombreuses vies, y compris littéraires, prêtant sa plume à la critique musicale, à la composition de chansons ou à la rédaction de textes de fiction, voire de carnets de voyages quand il lui prend l'idée saugrenue et très vite regrettable de quitter la ville qui l'a vu naître. Se frottant ainsi aux exigences diverses, et parfois contradictoires, qu'imposent autant d'exercices disparates, il a développé un corpus aux dimensions variables et aux contours protéiformes, laissant à ses admirateurs des bandes dessinées mais aussi des articles, des chansons, des préfaces et autres épanchements linguistiques qui nourrissent à n'en plus finir un appareil critique en croissance ininterrompue.

Mais le scribe prend la prévoyante précaution de penser son propos en accord avec la forme qu'il utilise. Qu'il écrive une chanson, qu'il rédige un scénario ou qu'il commente son traumatisant périple outre-Atlantique, il n'emploie pas toujours la même langue : conscient du fait de ne pas dire la même chose sur le même support, il ne la dit pas de la même façon. L'exercice de transcription, dès lors, prend une autre dimension.

Le postulat qu'Alan Moore ne soit pas facile à traduire semble frappé au coin de l'évidence. Cependant, au sein de cette espèce farouche et indomptable que composent les scénaristes de bande dessinée d'expression anglophone, il n'est peut-être pas le plus difficile à retranscrire vers la langue de **Michel Audiard**. Ou disons plutôt que les difficultés que Moore sème sur le chemin qu'arpente le traducteur ne sont pas de l'ordre du piège technique, associé d'ordinaire au calibrage de la bulle ou au caractère naturel du dialogue. Chez **Len Wein**, la difficulté réside dans les phrases à rallonge que le scénariste aime à dispenser sur des séquences entières, bornées de point de suspension et soutenant de longues métaphores filées déroulées à longueur de planche : il faut du souffle, c'est un travail d'apnéiste. **Chuck Dixon** propose de redoutables dialogues laconiques (surtout dans la bouche de Batman, personnage qui aime synthétiser ses raisonnements jusqu'à l'épure), qui ne s'accordent pas toujours avec la pensée extensible qu'affectionne le français. **Mark Waid** ponctue ses scènes de dialogues, voire ses récitatifs, de petits pavés étroits, d'un mot ou deux, parfois d'un monosyllabe, qui mobilisent chez le traducteur un véritable talent de voltigeur et les quelques touffes de rares cheveux qui lui restent, dans l'espoir de respecter le rythme percutant des répliques décochées dans la version d'origine.

Chez Alan Moore, la difficulté est d'un autre ordre. Elle relève plutôt de la précision. Si l'auteur choisit tel synonyme au détriment de tel autre, c'est qu'il a une nuance en tête. S'il répète une idée sous une forme différente, c'est qu'il souhaite appuyer sur cette fausse répétition en lui donnant deux éclairages complémentaires. Autant de subtilités qu'il convient de restituer dans l'espace limité du phylactère, en misant sur l'espoir que le lettrage informatique facilite la tâche et que l'éditeur ait décidé d'utiliser un corps de caractère plus petit. Ajoutons à cela le jeu constant de références, qu'elles soient culturelles, historiques, géographiques, littéraires, plaçant ses récits dans un rapport métatextuel qui peut rapidement paraître abscons pour peu que, justement, on n'appartienne pas aux mêmes traditions culturelles, historiques, géographiques ou littéraires.

Artisan amateur de références qu'il triture à la manière d'un ferronnier d'art tordant et soudant des pièces métalliques en vue de leur donner une silhouette méconnaissable destinée à faire oublier leur forme première, Moore articule la pensée de ses récits autour de motifs récurrents qui éclairent ses intrigues et leur donnent sens et direction. Et quand il s'exprime en prose, les motifs deviennent des mots, forgés de toute pièce, à l'image de « Bairdo », expression chargée de mystère qui revient à intervalle régulier hanter les pages de *Light of Thy Countenance*. Il faudra au traducteur de nombreuses heures, quelques recherches désordonnées et la vérification dans plusieurs dictionnaires pour avoir l'assurance qu'il s'agit en fait d'un jeu de mots impliquant d'une part le « bardo », état de conscience intermédiaire (à l'exemple du rêve) dans le vocabulaire bouddhiste, et d'autre part le nom de **John Logie Baird**, inventeur d'une retransmission télévisuelle et concurrent malheureux de **Marconi** dont le procédé emportera la préférence de la BBC. Les jongleries verbales de Moore procèdent de la logique à tiroirs et l'auteur ne fait aucune concession à destination de son lecteur, qu'il estime parfaitement capable de comprendre la référence. À la décharge du scénariste, celle-ci est suffisamment masquée pour ne pas trop attirer l'attention, et suffisamment maquillée pour se fondre

dans le contexte en y gagnant une pertinente évidence. En gros, même si le lecteur ne comprend pas, il n'est pas perdu. Dans la plupart des cas, car la profusion des clins d'œil assure que tôt ou tard traducteur ou lecteur finisse par trébucher sur l'un d'eux, au détour d'une page d'*Another Suburban Romance*. Par exemple, pour comprendre l'expression « *Easterhouse Sunset* », il faut savoir que Easterhouse est une banlieue de Glasgow à la réputation peu flatteuse, et se souvenir que les termes « Harlem Sunset », sous la plume de **Raymond Chandler** dans *Adieu, ma jolie*, désignent les blessures faites par un couteau, où le sang s'écoule de la plaie comme un coucher de soleil écarlate. Il n'est donc pas étonnant de remarquer, dans une double page jouissant de la foisonnante générosité coutumière à **Juan José Ryp**, des gamins échangeant des coups de couteaux dans le décor banlieusard délabré qu'arpente la silhouette indifférente du scénariste. Pas étonnant, à condition de réunir les informations idoines.

L'exercice se corse quand il s'agit d'adapter une bande dessinée adaptant un texte d'Alan Moore prévu à l'origine pour un autre support. C'est le cas, on l'aura deviné, pour *Light of Thy Countenance*, publié à l'origine sous forme de nouvelle, et pour *Another Suburban Romance*, recueil de textes de chansons fondus puis remoulés à la ressemblance de bandes dessinées. Si le premier est, à l'origine, un texte littéraire dont il est possible d'extirper des paragraphes qui feront office de récitatifs servant d'ossature à une version en bandes dessinées, le second, reposant sur une prosodie et une métrique qui obéissent à des règles issues d'une langue étrangère, proposeun défi autrement consistant.

L'adaptation sous forme séquentielle implique bien souvent d'établir une répétition entre texte et image, les vignettes donnant corps aux univers décrits dans les paroles de chanson. Il n'échappera à personne que cette redondance est somme toute antinomique par rapport au travail habituel de Moore, chez qui ce qui est à voir complète ce qui est à lire, sans dire la même chose. Afin d'éviter l'écueil de la répétition, l'astuce consiste à recourir aux services d'un dessinateur dont le style foisonnant apporte plus qu'il n'enlève, Juan José Ryp excellant dans l'exercice qui vise à bourrer les cases de détails grouillants et bouillonnants.

Le travail d'adaptation auquel se livre **Antony Johnston** dans le but de transvaser les récits d'un bocal narratif à l'autre en évitant de déborder et d'éclabousser partout, consiste à découper. Cette fameuse « sequential adaptation » dont il est crédité dans l'édition anglophone revient à définir ce qui se trouve dans chaque image, chacune d'elles étant perçue dans un enchaînement (découpage visuel), mais également à placer des coupes, des césures pour ainsi dire, afin de circonscrire les différents récitatifs accompagnant chacune des illustrations (découpage textuel).

Et c'est là que le piège est tendu. En tronçonnant les vers anglais écrits par Moore, Johnston impose un rythme différent à celui que le parolier avait prévu. Il réinvente le texte, lui donne une vie nouvelle, une physionomie différente. Cela revient, en d'autres termes, à regarder le même paysage, mais sous un angle inédit. Ou à un autre moment de la journée. Dès lors, le traducteur doit-il traduire la chanson, ou doit-il traduire l'adaptation de la chanson ? Le texte est le même, mais l'intention diverge. Ce qui fait beaucoup, vous en conviendrez, surtout pour un seul homme.

Le découpage imposé par Johnston génère dans l'esprit du traducteur de nombreuses questions, qui amènent des réponses contradictoires, bancales,

infructueuses. Tantôt ce dernier songe à tout traduire sous forme de prose, jouant au mieux sur les sonorités, les allitérations, les assonances. Tantôt il se convainc de versifier, mais se heurte aussitôt à un dilemme : quel vers choisir ? Des alexandrins ? Des octosyllabes ? Des décasyllabes avec césure à l'hémistiche ? À force d'hésiter, de renoncer, de regretter, de procrastiner, il finit par piocher dans cet arsenal de solutions en appliquant telle ou telle à un vers problématique ou à un récitatif un peu plus large et accueillant. Au final, il ne parvient qu'à un résultat décousu et fort peu satisfaisant. Retourner au texte d'origine n'aide pas. Écouter les chansons interprétées par l'auteur lui-même, de sa voix tellurique de séisme enroué, revient à suggérer de nouvelles pistes qui, à défaut de prendre le pas sur les idées improductives précédemment évoquées, ne font que rajouter à l'ambiance d'hésitation. Même la consultation de la précédente adaptation graphique de « *Old Gangsters Never Die* », illustrée par **Lloyd Thatcher** en 1983, n'apporte que perplexité, doute, volte-face et changements de braquets successifs. Beaucoup pour un seul homme, disais-je plus haut. Tout à mes atermoiements, et bien conscient que mon crâne commençait à se fissurer sur les briques de l'impasse où je m'obstinais, j'ai décidé de livrer ma version contradictoire, bancale et infructueuse au docte jugement de l'éditeur, m'en remettant à ses choix que j'imaginais bien sûr judicieux et pertinents. C'est ainsi qu'**Alain Delaplace**, prenant la décision ferme et sans ambages de se focaliser sur des alexandrins au lieu de baguenauder sans direction, a corrigé mes erreurs, remplacé mes hésitations, réécrit mes lourdeurs et biffé à peu près tout le reste, ne laissant que quelques virgules qui n'étaient pas trop mal disposées. Et il a eu raison.

L'interrogation derrière ces hésitations, ces remords, ces ratures et ces reprises, renvoie à la nature même des bandes dessinées concernées. Œuvres à la paternité multiple, ces récits de provenance diverses sont, à l'origine, créations d'Alan Moore, mais pas seulement, puisqu'elles sont passées par le filtre d'Antony Johnston qui s'est approprié le récit et la narration afin de leur donner un rythme tout particulier. Traduire revient, dans le cas présent, à adapter une adaptation. Tout en gardant à l'esprit qu'il faut aussi adapter le texte d'origine, dans une vertigineuse quadrature du cercle, dont on ne contourne les pièges qu'en faisant des choix tranchés qui, à leur tour, font œuvre.

C'est à la lumière d'une telle expérience que l'acte de traduire apparaît sous sa forme la plus extrême, celle d'une mise en abyme, l'œuvre contenant son adaptation qui englobe sa traduction. Traduire, c'est recréer un monde, à la fois semblable et différent, un peu à la manière du dieu télévisuel régnant sans partage, en maître incontesté, sur **Jubilee Terrace**, métonymie cathodique de la société. Retranscription, scénario, fiction, mise en scène, ainsi est l'écriture, qui enferme dans les mots des échantillons de vivant, des gouttelettes d'existence que les auteurs et créateurs tissent au fil de trames savamment enchevêtrées.

Forgeron des mots, Alan Moore se prétend également magicien. Et s'il s'ingénie à tisser autour de ce concept une auréole de mystère, il consent néanmoins à donner sa propre définition de la magie. Quand apparaît quelque chose là où, avant, il n'y avait rien, alors c'est magique. La magie, c'est l'apparition, la naissance, la matérialisation. L'image scintillant sur l'écran préalablement éteint.

L'idée germant et prenant corps dans l'esprit. Le mot tracé sur la feuille encore blanche. La théorie magique veut que le simple fait de nommer les choses octroie un pouvoir sur celles-ci, les fait entrer dans l'existence. Ainsi apprend-on, dans La Genèse 1:8, que « Dieu appela la lumière "jour", et il appela les ténèbres "nuit". Ainsi, il y eut un soir, et il y eut un matin. » Le dieu cathodique décrit dans *Light of Thy Countenance*

procède d'une manière comparable, apportant la lumière et le nom. C'est un véritable « baptême », dans toute la polysémie du terme, à la fois désignation et naissance. Dans son adaptation du texte de Moore, Antony Johnston utilise une astuce typographique qui éclaire le procédé : les noms apparaissent en gras, qu'il s'agisse de personnages fictifs, de figures historiques ou de lieux. Le fait que les premiers et les seconds soient traités de la même manière démontre à quel point fiction et réalité sont imbriquées dans la vertigineuse mise en abyme du récit. **Maureen Cooper**, le rôle, et **Carol Livesey**, l'actrice, sont traitées à la même enseigne. Au même titre qu'**Édouard VIII** ou **Adolf Hitler**, également hissés au panthéon cathodique. Et si l'on remarque que **Ghandi**, **Heidegger** ou **Hubble** n'ont pas droit à la graisse typographique, l'on comprend alors que, pour le démiurge narrateur, n'existe que ce qui passe par le petit écran. La magie décrite ici, restituée par l'écriture et la typographie, est celle de l'illusion, de l'hypnose, du filtre qui déforme la représentation et tord la réalité en tordant les mots. La lumière qui inonde notre visage n'est plus l'auréole de la face divine, mais la clarté du petit écran qui refuse de s'éteindre. Après tout, les mots « image » et « magie » sont l'anagramme l'un de l'autre.

Jubilee Terrace existe sur petit écran, une boîte lumineuse qui elle-même existe dans ce qui nous est présenté comme étant le monde réel. Mais ce monde supposé réel existe, à son tour, au cœur de la fiction d'Alan Moore. Mise en abyme là encore, à l'image de la traduction qui plonge ses racines dans la bande dessinée signée Antony Johnston et **Felipe Massafera**, qui déjà puise à la source de la nouvelle d'Alan Moore. La première pierre de l'édifice, ce sont les textes. La première étape, ce sont les mots.

Au commencement était le Verbe. •

Selon Moore

La parole d'Alan Moore vaut de l'or. Jamais avare lorsqu'on le sollicite, le Britannique apporte moult explications sur sa démarche d'auteur et autres pistes de réflexions plus larges. Aussi, quand Jérusalem, son roman somme basé sur sa ville natale de Northampton paraît en septembre 2016, après des années de gestation, le monde retient son souffle. Il ne faut alors que quelques mois au traducteur Claro pour en confectionner une version française, pour la maison d'édition Inculte et la sortie en France du livre de mille-deux-cents pages à l'été suivant fait alors grand bruit. C'est à cette occasion qu'Alan Moore évoque son oeuvre, lui-même et le monde qui l'entoure. Parmi les entretiens les plus marquants, celui mené par Augustin Trapenard est totalement captivant. Il est diffusé sur les ondes de France Inter le 30 août 2017 dans le cadre de son rendez-vous culturel quotidien Boomerang. Les citations des pages suivantes sont la retranscription exacte des paroles de Moore, interprétées par Michel Zlotowski.

En sociologie, on définit la culture comme ce qui soude un groupe d'individus, un trait distinctif tant intellectuel que spirituel. Ces dernières années, on parle énormément de la culture populaire, surnommée pop culture. Pour Alan Moore, « *sur le plan historique cela peut être un problème de mettre ces deux mots ensemble. Populaire est ce que l'on considérait à l'époque comme la culture. Tout ça à changer du moins [...] au début des années 1960 avec l'ascension des* **Beatles**. » Lui qui est un garçon de la classe ouvrière, a grandi à Northampton et ce fut une véritable révélation tant « *cela voulait dire que les gens qui grandissaient dans des quartiers de la classe ouvrière de Liverpool, ou partout ailleurs dans le pays, pouvaient devenir des parties estimables de la culture. Soudain, il n'y avait plus de limites. Une personne ordinaire pouvait y arriver.* »

La culture a vocation à toucher un grand nombre de personnes, au pont que « *plus personne ne sait ce qu'est véritablement la culture, ce qu'est l'art, ce qu'est la vulgarité. Ce qui suggère que toutes ces choses-là ont été mélangées dans une sorte de terreau extrêmement fertile. Un médium dans lequel on fait croitre une forme culturelle dont nous aurons besoin dans le siècle qui est là.* » Comme le souligne Augustin Trapenard, Alan Moore a souvent estimé que le XXIe siècle n'était pas parvenu à créer sa propre culture. Il l'explique notamment à travers la place prise par la Science-Fiction dans les années 1960-1970 et qui laissait à penser que le futur serait porteur de nombreuses évolutions. Pourtant, dans les années 1990, « *nous avons commencé à voir cet avenir se manifester autour de nous, ce n'était pas du tout l'avenir auquel on espérait ou on s'attendait. Il n'y avait pas de costumes avec de petites fusées dans le dos mais à la place, de nouveaux médiums envahissant la société de façon que l'on ne pouvait pas les imaginer précédemment. Ce qui s'est passé, c'est que la culture s'est gelée sur place. Elle a commencé à marquer le pas, elle avait peur. Elle avait peur du siècle qui s'ouvrait devant elle. Elle a décidé de réimaginer, de refaire partir la culture du siècle au sein duquel elle était à l'aise.* »

Cela donne des situations qui étonnent le Britannique : « Devant nos cinémas, on a des adultes qui font la file pour voir des personnages et des récits qui ont été inventé pour divertir des enfants de douze ans il y a cinquante ans. Notre musique après des séries de mouvements musicaux énergiques et de culture jeune qui allaient du psychédélique au punk, ou ses autres choses qui les ont suivis, on pouvait s'attendre à une contre-culture qui naissait tous les 3 ans. Et là, soudain, à partir des années 1990, avec la fin de la culture dance, on attendait une nouvelle culture. Et à la place, on a eu la brit-pop qui était une resucée des riffs de guitare des années 1960 et 1970. Je pense que le XXIe siècle doit avoir sa propre culture. »

À l'opposé, Alan Moore essaie de repousser les limites du médium. S'il accepte de reprendre des personnages ou des séries, il essaie toujours d'y insuffler une idée spécifique. Lecteur depuis sa plus tendre enfance, il constatait : « *À part la France, la BD n'était pas respectée d'une quelconque manière que ce soit. Pourtant il me semblait qu'il y avait des possibilités dans la bd qui n'avaient jamais été exploré, qui fourniraient une façon d'articuler les réalités modernes d'une manière que la littérature et le cinéma avaient échoué à faire.* » *Ainsi, c'est dans Watchmen, titre qui l'a rendu célèbre dans le monde qu'il a pu mettre* en pratique les capacités promises par le 9e Art : « *Watchmen était un outil pour ses idées là* », tester « *la bd, les niveaux de narration, les niveaux de sens* ».

L'innovation introduite dans ses œuvres a fortement, et forcément, inspiré de nombreuses personnes dont des producteurs et réalisateurs de longs métrages. Pour Alan Moore, voir ses titres adaptés n'est pas une chose plaisante : « *Malheureusement, j'ai dû, au cours des deux dernières années, désavouer tout le travail qu'aujourd'hui je ne possède plus. Je n'ai plus d'exemplaires de ces œuvres-là chez moi.* » Régulièrement, lorsque l'on interroge Moore sur les adaptations de ces comics en films, il en ressort généralement un avis tranché pour un postulat extrêmement négatif.

« D'un point de vue personnel et esthétique, mon objection principale à toutes les adaptations de mon œuvre, dont je n'ai vu par ailleurs aucune - je préfère critiquer les choses d'une ignorance totale - [...] est que c'étaient des objets créés pour montrer ce que la BD était capable de faire et que d'autres médias étaient incapables de faire. Je voulais démontrer tous les effets merveilleux que ce médium, autrefois méprisé, était capable de réaliser. C'était tout ce que je voulais faire. Donc que quelqu'un puisse réaliser un film à partir de ces objets n'est pas vraiment possible. »

À la question « *la culture s'est-elle dépolitisée ?* », l'auteur de ***From Hell*** répond : « *la politique, la culture et le sens lui-même sont probablement en désarroi à notre époque chaotique où l'information est diffusée sans contrôle et où les gens ne sont pas tout à fait certains de ce qu'est la réalité.* »

L'exemple de ***V pour Vendetta***, adapté au cinéma par les sœurs Wachowski, est encore plus parlant : « *Lorsque cela a été créé, c'était une réaction spécifique à ce qui se passait en Angleterre, au tout début des années 1980 lorsqu'on avait Mme Thatcher au sommet de son impopularité, lorsqu'elle déclenchait des émeutes contre sa politique à Londres ou à travers la plus grande partie du pays. Le national front, les organisations fascistes de l'Angleterre de l'époque étaient en progression et tout cela faisait partie de la vision sociale qui était présente dans* **V pour Vendetta**. *Lorsque le film a été réalisé à partir de cet objet, cela reprenait l'iconographie [...] et certaines de ses histoires mais cela semblait être une réinterprétation, une parabole de ce qui s'était passé après le 11 septembre en Amérique [...] ce qui est pour moi très hypocrite. Parce que si vous voulez vraiment manifester en tant que réalisateur américain, en tant que producteur américain, en tant que scénariste américain, si vous voulez manifester contre quelque chose qui se*

passe chez vous, pourquoi ne pas le faire dans votre pays. » En changeant le fond de l'histoire, le film s'est écarté de sa source d'origine, provoquant une vraie disgression des intentions initiales des auteurs. Alan Moore rajoute : « *À ce moment-là, j'ai senti que je n'étais plus propriétaire de* ***V pour Vendetta****. C'est ce qui m'a mené à divorcer de mon travail parce que c'était trop douloureux sur le plan émotionnel de voir quelque chose dans lequel j'avais investi autant d'énergie, de voir que ça devenait quelque chose de totalement malléable, une marionnette qui pouvait danser selon les volontés de qui que ce soit, pour quelques causes que ce soit.* » Il termine froidement en déclarant se sentir « dépossédé » de son œuvre.

Le fait d'être né dans une famille de classe ouvrière et d'avoir grandi dans une des régions les plus défavorisées de Northampton joue forcément un rôle important dans la construction de la pensée politique de Moore. Lorsqu'il fut sélectionné pour suivre des études secondaires, il a « *découvert l'existence de la classe moyenne. Une existence que je ne suspectais pas précédemment. Je pensais avant qu'il y avait fondamentalement des gens comme moi, ma famille, mes voisins et puis il y avait la Reine. Je ne m'étais pas rendu compte de tout l'éventail entre ces deux extrêmes. [...] Le système secondaire était destiné à écrémer les membres les plus intelligents de la classe ouvrière et de leur donner une occasion d'aspirer à appartenir à un groupe social plus élevé, plutôt que de revenir et aider la communauté dont on provenait. [...] À la fin des années 1960 et au début des années 1970, il y a eu une extraordinaire explosion de nouvelles idées politiques. En fait, elles me semblaient nouvelles à moi.*»

Entre l'époque où il s'est construit politiquement et aujourd'hui, la classe ouvrière a changé en profondeur. Ainsi, lorsqu'Augustin Trapenard l'interroge sur une disparition du prolétariat, Alan Moore rétorque « *Une partie de la classe ouvrière a été attirée vers une classe inexistante, une sorte de sous-prolétariat* ». Il explique cela par le fait que « Margareth Thatcher *a offert l'occasion à la classe ouvrière d'acheter leur HLM. [...] Un certain nombre d'entre eux ont donc été appâtés par les échelons les plus inférieures de la classe moyenne pour être placés et replacés aux limites des quartiers commerçants* ». Il conclut par un constat : « *La classe ouvrière a été privée de son travail [...] un sous-prolétariat à l'américaine.* » Cependant, Moore est convaincu qu'un monde sans pauvreté pourrait exister : « *Pour cela, il faudrait avoir la volonté d'y arriver. Il faudrait cesser de répéter des platitudes telles que les pauvres seront toujours pauvres. [...] Je vois beaucoup de gens qui commencent à exiger un salaire national universel. Qu'est-ce qui se passerait si on donnait une somme d'argent qui permettrait à tous les gens de vivre ? Immédiatement, ça améliorerait la santé de la population, ce qui diminuerait d'autant les dépenses de la sécurité sociale et ça éviterait beaucoup de crimes économiques. Ce qui en revanche n'est pas soutenable, c'est cette toute petite minorité qui possède des montants obscènes de richesse qu'ils enferment dans des coffres et ne font pas circuler. Ça c'est insoutenable. Si on n'avait pas ça, alors oui on pourrait mettre fin à la pauvreté.* »

Avec *Jérusalem*, Alan Moore a dépeint l'histoire de sa ville, insistant sur un aspect éternel : « *Je sens que chaque particule de notre existence est immortelle et éternelle. Je sens que chaque moment est éternel. C'était un des points de départ de Jérusalem lors d'une discussion avec feu mon ami* Steve Moore. *On parlait de ces notions et il m'a parlé d'un livre qu'il avait lu récemment. Fictions, je crois. Un recueil de nouvelles de* Jorge Luis Borges. *Il était tombé sur une utilisation du mot éternel qui l'avait un peu dérouté. Parce que lui il pensait que l'éternité était cette immense période de temps depuis le début du temps jusqu'à la fin des temps. Mais* Borges *l'utilise pour décrire un moment unique et cette notion-là me semble totalement en accord avec les idées d'*Albert Einstein. *Ça c'est l'idée centrale de Jérusalem. Le fait que partout, tout le monde est un être éternel, un phénomène éternel.* » En citant Albert Einstein, il confirme qu'avec son livre, il souhaitait exploiter de manière littéraire la théorie de l'univers-bloc tout comme celui du principe d'éternalisme. Northampton se veut donc un lieu céleste où chaque être est immortel.

L'écriture de ce roman somme a occupé Alan Moore pendant une longue période. Il clame depuis des années qu'il prend sa retraite d'auteur de bande dessinée et conclut en annonçant qu'avec son ami et collaborateur **Kevin O'Neill**, ils réalisent le derniet tome de leur série *La Ligue des Gentlemen Extraordinaires* avec l'opus nommé *La Tempête*. Ils ont donc fait le choix de présenter un récit venant conclure les nombreux fils narratifs tissés depuis plus de deux décennies.

Loin de ne plus aimé la bande dessinée, le Britannique est en réalité fâché avec l'industrie des comics et sa quête permanente d'un nouveau super-héros à adapter au cinéma. S'il conserve encore de grands espoirs sur le médium en lui-même, il ne s'imagine plus prendre part à un milieu qui s'est enrichi au détriment de celles et ceux qui le font. De quoi l'inciter à n'être aujour'hui qu'un observateur avisé. Toujours, depuis Northampton, la ville où il est né, a grandi et vivra toujours.•

Bibliographie

Voici les différentes publications en album dans lesquels **Alan Moore** *est apparu, incluant l'intégralité des versions de chaque parution.*

ALAN MOORE, LES ARCHIVES / 2012 SOLEIL

ALAN MOORE, LES INÉDITS / 2010 SOLEIL / 1 VOLUME

ALAN MOORE, LES INTROUVABLES - DR & QUINCH, DÉLINQUANTS COSMIQUES / 2011 SOLEIL / 1 VOLUME
-> Dr & Quinch présentent / 1990 Zenda / 1 volume

ALAN MOORE PRÉSENTE SWAMP THING / 2019-2020 URBAN COMICS / 3 VOLUMES
-> Swamp Thing / 1998-1999 Delcourt / 2 volumes
-> Swamp Thing / 2004-2005 Delcourt / 3 volumes
-> Swamp Thing / 2010-2011 Panini Comics / 2 volumes

AMERICAN SPLENDOR T.2 / 2010 ÇÀ ET LÀ / 1 VOLUME

LA BALLADE DE HALO JONES / 2018 DELIRIUM / 1 VOLUME
-> La Ballade de Halo Jones / 1990 Zenda / 1 volume
-> Alan Moore, les Archives - La ballade de Halo Jones / 2011 Soleil / 1 volume

CAPTAIN BRITAIN / 2006 PANINI COMICS / 1 VOLUME

CINEMA PURGATORIO / 2017-2018 PANINI COMICS / 3 VOLUMES

LA COIFFE DE NAISSANCE / 2013 ÇÀ ET LÀ / 1 VOLUME

CROSSED+100 / 2015 PANINI COMICS / 1 VOLUME

LES DERNIERS JOURS DE SUPERMAN / 2016 URBAN COMICS / 1 VOLUME

FASHION BEAST / 2013 PANINI COMICS / 2 VOLUMES

FILLES PERDUES / 2008 DELCOURT / INTÉGRALE

FROM HELL / 2011 DELCOURT / 1 VOLUME
-> From Hell / 2000 Delcourt / 1 volume

GREEN ARROW - LES PRÉDATEURS / 2020 URBAN COMICS / 1 VOLUME

JACK B. QUICK / 2008 ÉDITIONS USA / 1 VOLUME

JUDGEMENT DAY / 1998-1999 PANINI COMICS / 2 VOLUMES

THE KILLING JOKE / 2019 URBAN COMICS / 1 VOLUME
-> Les chroniques de Batman / 1989 Comics USA / 1 volume
-> Souriez ! / 1989 Comics USA / 1 volume
-> Rire et Mourir / 2000 Delcourt / 1 volume
-> The Killing Joke / 2009 Panini Comics / 1 volume
-> Killing Joke / 2014 Urban Comics / 1 volume
-> Killing Joke - Édition 75 ans / 2014 Urban Comics / 1 volume
-> Killing Joke - Édition 80 ans / 2019 Urban Comics / 1 volume

La Ligue des Gentlemen Extraordinaires / 2020 Panini Comics / intégrale
-> La Ligue des Gentlemen Extraordinaires / 2001-2003 Éditions USA / 4 volumes
-> La Ligue des Gentlemen Extraordinaires / 2009 Panini Comics / 2 volumes
-> La Ligue des Gentlemen Extraordinaires / 2012 Panini Comics / intégrale

La Ligue des Gentlement Extraordinaires - Century / 2010-2012 Delcourt / 3 volumes

La Ligue des Gentlement Extraordinaires - Le Dossier Noir / 2013 Panini Comics / 1 volume
-> Les archives secrètes / 2004 Éditions USA / 1 volume

La Ligue des Gentlement Extraordinaires - La Tempête / 2020 Panini Comics / intégrale

La Ligue des Gentlement Extraordinaires - Nemo / 2020 Panini Comics / intégrale
-> Nemo - Cœur de Glace / 2013 Panini Comics / 1 volume
-> Nemo - Les roses de Berlin / 2015 Panini Comics / 1 volume
-> Nemo - Fleuve de fantômes / 2013 Panini Comics / 1 volume

Miracleman / 2014-2015 Panini Comics / 3 volumes
-> Miracleman / 1989 Delcourt / 1 volume

Le Miroir de l'Amour / 2006 Carabas / 1 volume

Monster / 2017 Delirium / 1 volume

Neonomicon / 2019 Panini Comics / 1 volume
-> Neonomicon / 2013 Urban Comics / 1 volume

Une petite mort / 2005 Le Seuil / 1 volume
-> Petits meurtres / 1991 Zenda / 1 volume

Promethea / 2020-2021 Urban Comics / 3 volumes
->Promethea 2002-2010 Semic - Panini Comics / 6 volumes

Providence / 2018 Panini Comics / intégrale
->Providence / 2016-2017 Panini Comics / 3 volumes

Serpents & Échelles / 2014 Çà et Là / 1 volume

Spawn / 2006-2008 Delcourt / 4 volumes

Spawn Violator / 2013 Delcourt / 1 volume

Star Wars - Mondes Infernaux / 2011 Delcourt / 1 volume

Supreme / 2003-2009 Delcourt / 2 intégrales
-> Supreme / 1998-2000 Panini Comics / 4 volumes

Tom Strong / 2018-2019 Urban Comics / 2 volumes
-> Tom Strong / 2000 Spark / 4 volumes
-> Tom Strong / 2000-2001 Semic / 2 volumes
+ Tom Strong / 2007-2008 Panini Comics / 3 volumes

Top Ten / 2015 Urban Comics / 1 volume
-> Top Ten / 2000-2004 Semic / 4 volumes
+ The Forty-Niners / 2006 Panini Comics / 1 volume

L'Univers des Super-Héros DC par Alan Moore / 2006 Panini Comics / 1 volume

V pour Vendetta / 2020 Urban Comics / 1 volume
-> V pour Vendetta / 1989-1990 Zenda / 6 volumes
-> V pour Vendetta / 1999 Delcourt / intégrale
-> V pour Vendetta / 2009 Panini Comics / intégrale
-> V pour Vendetta / 2012 Urban Comics / intégrale
-> V pour Vendetta / 2020 Urban Comics / intégrale

Watchmen / 2020 Urban Comics / 12 volumes
-> Les Gardiens / 1987-1988 Zenda / 6 volumes
-> Watchmen / 1992 / 2 volumes
-> Watchmen Les Gardiens / 1998 Delcourt / intégrale
-> Watchmen Absolute / 2007 Panini Comics / 1 volume
-> Watchmen / 2009 Panini Comics / 1 volume
-> Watchmen / 2012 Urban Comics / 1 volume
-> Watchmen / 2017 Urban Comics / 1 volume

Wildcats / 2009-2010 Panini Comics / 2 volumes

ROMANS / NOUVELLES

L'Hypothèse du Lézard / 2020 ActuSF
-> L'Hypothèse du Lézard / 2005 Les Moutons Électriques

La Voix du Feu / 2015 ActuSF

Jérusalem / 2017 Inculte

BIOGRAPHIE /

Alan Moore, une biographie illustrée / 2011 Dargaud / 1 volume

Le guide Alan Moore / 2020 ActuSF

Incantations / 2018 Hachette / 1 volume

Les travaux extraordinaires d'Alan Moore / 2003 Two Morrow / 1 volume

Watching the Watchmen / 2020 Urban Comics / 1 volume

Merci aux soutiens

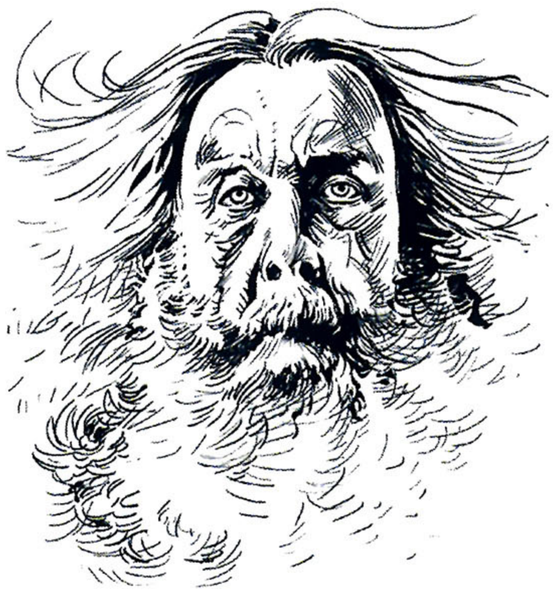
Shady Ammane, Alexis Six, Clément Baca, Simon Branger, Thomas Calvet, Louis-Maxime Cervera, Jade Bella Collin, Laurent Cornevin, François Coulange, Jacques Daguin, Julien Darras, Thierry Delettre, Nicolas Demay, Adrien Denis, Bernard Dupeyroux, Stéphane Ehrhardt, Agnès Gerard, Victor Guerand, Cyrille Hany, Nicole Honore, Simon Lalande, Maxime Lejeune, Willy Lelu, Maurizio Mangano, Rémi Mantovani, Joel Melot, Vincent Millet, Vincent Morel, Edith Mühlberger, Laurent Nardot, Romain Niccoli, Julien Ouali, Tiao-Chansavong Phatanak, Pascal Pierrey, Simon Pilet, Philip Pommier, Ludovic Raynaud, Benjamin Repessé, Thibault Rios, Guillaume Rossel, Ludovic Savolle, Sébastien Souchon, Jean-Vincent Thélant, Thierry Lancelot, Jean-Robert Traouen, Etienne Turkovics, Anne Wolff.

Pierre Ammeloot, Benoit Beaulieu, Axel Boukredine, Julien Catoire, Antoine Cense, Matthieu Charrier, Anaïs Conversy, Yannick Coulon, Nicolas Da Costa Marques, Robert David, Kevin De Quelen, Bruno Deret, Quentin Deschamps, Morgan Devé, Damien D'Hooghe, Xavier Ducrocq, Rémi Duguet, Marc Eberhart, François Fagard, Aurélien Fernandez, Julien Fossat, Bertrand Francez, Yves Ganaye, Olivier Gendre, Bertrand Le Guern, Jérémy Legeay, Thibault Leveque, Lucile Litra, Paul Malinvaud, Pierre Mora, Fanny Panozzo, Mathieu Pinault, Chloé Poirier, Alise Ponsero, David Robben, Emmanuel Rossi, Fabrice Roy, Fabien Sancelme, Stéphane Sevillano, Christophe Thin, Julien Thomas, Gérard Thuault, Laurent Verdoncq, Aldo Welch.

Ben Abdelli, Manfred Ackermann, Christel Agier, Alexandre Alfano, Daniel Allesina, Nicolas Amon, Valentin Andres, Jean-Christophe Aubanel, Antoine Brunet, Nicolas Antona, Sarah Asine, Mathieu Audouin, David Azevedo, Archam Babayan, Clément Baca, Yannick Balant, Vincent Balard, Xavier Baldacci, Hugo Baltz, Carlos Barbolla, Didier Barcelo, Matthieu Bart, Gerald Bauché, Jean-Marc Baurit, Samuel Bazin, Léo Beauvais, Yoann Beguin, Anthony Bejot, Sofian Bennani, Sylvie Bérenger, Alexis Berger, Olivier Berger, Jolan Bernard, Mathias Bernard, Guillaume Besancenot, Lionel Bessmann, Jérémie Bézier, Émile Billard, Marc Birac, Jérôme Blachon, Damien Blanchard, Nicolas Blanchard-Gutton, Gilles Bled, Antoine Boiton, Anthony Bonafous, Thimothée Bonifay, Franck Boucher, Marie Bouiller, Kévin Bourel, Natacha Bourquin, Patrick Bousgarbies, Christophe Boutillier, Ludovic Bouton, Jessica Brajoux, Vincent Brard, David Brehon, Axel Breniaux, Maxime Brouillet, Christian Bruel, Dorian Bruna, Christophe Brunette, Célia Buridant, Cédric Calas, Steven Camenen, Virgile Camos, Sébastien Canitrot, Carine Canivet, Gilles Capaldi, Joël Cassagnau, Aurélien Cazeaux, Baptiste Chabart, Patric Chalouin, Jefferson Champion, Audrey Chassany, Sébastien Chatel, Vincent Chauvet, Cédric Chavanne, Jean Chenevière, Yann Chenot, Hélène Chéron, Nicolas Chetail, Sylvie Chevalier, Luc Chevret, Thomas Chiari, Alexandre Chierchia, Davis Chomicki, Guillaume Chouinard, Julien Christol, Ciprian Cirt, Gwénael Citérin, Boris Claverie, Ludovic Co Kim Len, Léo Cohen, Sébastien Cohidon, Jonathan Comblé, Elric Comoglio, Tony Cornée, François Corteggiani, Marc Costi, Jean-Luc Couchot, Laurent Coullet, Jean-Marie Coulon, Julien Courtoisier, Paul Courtoisier, Camille Coustes, Tristan Cunha, Benjamin Cunin, Arthur Da Silva, Sébastien Da Silva, Artemus Dada, David Dambreville, Séverine Damiani, Hervé Dandois, Reynald Daniel, Valentin Daniel, Dario Di Paolo, Rémy Dassonville, David Duval-Rohée, Eric Davy, Soufiane Debart, Lucile Debethune, Jean-Paul Debono, Mathilde Decologne, Aurore Deffayet, Jean-Michel Degoedt, Thomas Delabie, Kévin Delabroye, Benoît Delahaye, Damien Delbèque, Aldric Demarty, Emilien Denis, Hervé Desfarges, Sébastien Despas, Dominique Despré, Yannick Desroches, Frédéric Dessaivre, Thomas Devant, Pierre Diefenthal, Thibaud Djourovitch, Marjorie Domer, Thibault Doudard, Sami Dridi, Guillaume Droz-dit-Busset, Tommy Dru, Carlos Duarte, Maryne Dubois, Valentin Duché, Gregory Duloquin, Thibault Dumonet, Alexandre Durand, Jonas Durand, Marc Duveau, Jean-Luc Ecault, Rodolphe Egret, Philippe Eloy, Jean-Christophe Escarnot, Gilles Esposito, José Evrard, Pierre Falba, Clémence Fallet, Sébastien Ferragut, Raphael Ferrari, Bruno Fiquet, Frédéric Fontès, Antoine Foubert, Patrick Foucher, Clément Fouque, Pierre Fournié, Nicolas Fournier, Willy Fournier, Eruc Frayssinet, Catherine Frébault, Nicolas Frouvelle, Aurélien Gabarella Lebon, Hicham Gadi, Cédric Galerneau, Eleonore Garcia, Remi Gardebled, Frederic Garrigou, Fabien Gauchet, Julien Gaudin, Gaetan Gautier, Xavier Gervais, Nicolas Ghys, Christophe Gianardi, Jérôme Gillain, Nicolas Ginestet, Alan Girardin, Frederic Giraud, Romain Giraud, Guillaume Gissinger, Lionel Gissot, Fabien Goascoz, Marion Gomez Figueroa, Didier Goube, Anthony Gougeon, Didier Goulabert, Romain Goumy, Pierre Gradt, Carl Grenard, Marius Grenouillet, Ronan Griffon, Myriam Grillot, Fred Grivaud, Olivier Gruneisen, Laurent Guastadini, Victor Guerand, Florian Guillaume, Sarah Guillaume, Rémy Guillemin, Arnaud Guillochain, Florian Guillon, Julien Guillotte, Janique Guiramand, Eric Guiraud, Paul Guiraud, Julien

Guth, Benjamin Guyot, Helena Haffner, Mathieu Hainaut, Mathieu Hamelin, Sylvain Hay, Vincent Heit, Antoine Helbert, Baptiste Hendrycks, Kevin Hery, Thomas Hirondelle, Anaïs Hivert Dermouz, Alexandre Hoctin, Johann Horn, Romain Houit, Mathieu Hubert, Sylvain Huet, James Huez, Sebastien Hug, Cyrin Hugounenq, Denis Hulcoq, Romain Imberteche, Marc Iskenderian, Thomas Jany, Quentin Jaros, Frédéric Jeannoutot, Grégory Jego, Romain Johanns, Pascal Joud, Guillaume Klaer, Dimitri Kleczek, Christophe Krummenacher, Jean Kruzynski, Emmanuel Kusberg, Teddy Kuszuski, Hervé Labonne, Stephane Lacaze, Sébastien Lacour, Pierrick Lafond, Eric Lamiot, Didier Lamiscarre, Jocelyn Landrit, Mathieu Langevin, Philippe Langlois, David Laranjeira, Yannick Larher, Sophie Laspatzis, Corentin Latou, Franck Laurence, Thibault Laurent, Bruno Lavallée, Pierre Lavieville, Geoffrey Lavigne, Frédéric Lavollée, Fabien Le Boedec, Damien Le Galliard, Mark Leclerc, Marc Lecrivain, Eric Lefevre, Julien Lefèvre, Nicolas Lefèvre, Adrien Leger, Nicolas Leménager, Jérôme Lenfant, Florian Lescene, Bruno Liberti, José Lillo, David Lopes, Sacha Lopez, Didier Louge, Christian Loussouarn, Céline Lucas, Jean-Sébastien Luciani, Benoît Lunven, Benjamin Magni, Pierre Maillard, Marin Majchrzak, Julien Makk, Nicolas Malinge, Aline Mannella, Édouard Margreth, Valentin Marie, Olivier Marin, Gregoire Marquis, Louis Marrel, Yannick Martel, Hugo Martin, Vincent Martini, Paul Martins de Lima, Thimothé Masson, Aurore Massoutier, Emmanuel Matecki, Anthony Maurin, Albin Maury, Edouard Mazabraud, Alain Meccoci, Amine Mehidi, Romaric Meline, Julien Ménard, Romain Metayer, Romain Meyer, Johan Michaud, Sebastien Michotte, Sandra Mitaty, Sébastien Moig, Benoit Moirod, Frederic Molierac, Aurélien Monmege, Denis Moreau, Etienne Moreau, Yann Moreau, Alexandre Morel, Joel Morisset, Damien Mouniama, Thomas Mourier, Damien Mouton, Philippe Muratet, Thomas Nardoux, Vincent Naulet, Thomas Navarro, François Naye, Minh Nguyen Van, Romain Niccoli, Philippe Noël, Sébastien Noret, Romain Nouhant, Hadrien Nours, Maria Paola Oriolo, Pierre Orival, Jordan Oudart, Raymond Pageault, Luc Papazzoni, Sébastien Paquier, Sébastien Parer, Fabrice Patau, Jean-Yves Pattus, Philippe Paul, Olivier Pavard, Christophe Peaudecerf, Benoit Pecchio, Yves Pedrero, Benoît Pelletier, Julien Perez, Nicolas Perez, Sébastien Perez, Jean-Luc Perrot, Farid Petit, Christophe Pichon, Lucas Piedfer, Cyril Pierre, Johann Pierre, Vincent Pinatel, Jean-Aurélien Plaziat, Romain Pomarès, François Pouillotte, Kévin Poulhazan, Remi Prunet, Joffrey Psychopoulos, Mauro Pusceddu, Sylvain Quatrebœufs, Emmanuel Quedville, Thierry Queffelec, Maxime Rambert, Marie Rameau, Rudy Randuineau, Alain Ravouna, Rudy Redondo, Delphine Ribeyre, Vincent Richard, Alain Ricou, David Riffet, Christophe Rivoalan, Vincent Robert, Benoist Robin, Vincent Roissac, Vincent Ropars, Ladislas-Henry Rostan, Xavier Roth, Dominique Roulland, Guillaume Roulot, Gerome Rufin, Tanguy Saez, Cathy Salaun, Philippe Salaun, Christophe Sandretto, Rémi San Miguel, Nathanael Sanna, Frederic Sanri, Julien Savard, Julien Savès, Laurent Savoyen, Julien Saxe, Cathy Sheltien, Vincent Schermack, Frank Sedoni, Alexandre Senescal, Cedric Sépare, Régis Series, Patrice Serre, Thibault Sibbouni, Laurent Sieurac, Yves Sieurac, Gaëtan Signol, Samuel Simon, David Sinnasse, Pierre-Olivier Soldner, Corentin Soubeyrat, David Spinosa, Martin Stoll, Mélanie Strahl, François Stricher, Noel Tagliaferri, Yento Tchechovitch, Grégory Theubet, Juliette Thonat, Erwan Touboulic, Sébastien Toulat, Simon Tourde, Gérard Toutin, Antoine Trebaol, Nicolas Vacher, Camille Vallée, Christophe Von Rossom, Bruno Vandamme, Lucas Vargiu, David Verdier, David Vernazobres, Guillaume Versillé, Kévin Veyrié, Guillaume Veysseyre, Jeremy Veyssière, Antoine Videira, Fabrice Vigne, Bastien Villaret, Vincent Villy, Mathilde Vincent, Thomas Vuillemin, Clément Watier, Romain Weber, Thomas Wilk, Loïc Winkelmuller, Frédéric Wullschleger, Bernard Xavier et Bertrand Ziller.

Et bien évidemment, merci à toutes celles et ceux qui ont participés à la campagne Ulule.



Alan MOORE

Ce grand barbu au regard perçant est
l'auteur de comics le plus célèbre au monde.

Vous connaissez ses œuvres :
Watchmen, *From Hell*, *The Killing Joke*, *V pour Vendetta*,
Providence ou *La Ligue des Gentlemen Extraordinaires*.

Découvrez trois récits inédits
Another Suburban Romance,
Light of Thy Countenance,
Writing for Comics
réunis dans

VISIONS

Komics Initiative
WWW.KOMICS-INITIATIVE.COM

30€